SOFTWARE HARDWARE • PC • KONSOLE • ANIME & MANGA

NEW SERVICE

STYCZEŃ (01/2000)

INDEX 321052
ISSN 1507-8418
CENA 6zł 90gr

www.ssonline.com.pl
znajdziesz nas 24 godziny na dobę w internecie

H@ppy New Year '00
Pozdrawiamy tfu-rców Y2K

75

cud nad Wisłą
LARA CROFT W WARSZAWIE

pojedynek gigantów
QUAKE 3: ARENA
kontra
UNREAL: TOURNAMENT

wszystko o
PLANESCAPE: TORMENT
plus exclusive pierwszy rozdział książki
PLANESCAPE: UDRĘKA

nareszcie nadchodzi
DUKE NUKEM FOREVER

recenzje

GABRIEL KNIGHT 3

ULTIMA 9

URBAN CHAOS

CLOSE COMBAT 4

PHARAOH

AGE OF WONDERS

WHEEL OF TIME

INTERSTATE '82

INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE

USAF

KALENDARZ NA ROK 2000

Grafika: © 1999 EIDOS - Tomb Raider (Pegaz Ass)

BIGGEST SELLING COMPUTER GAMES MAGAZINE IN POLAND

ISSN 1507-8418 01>

9 771507 841007

Czy pamiętasz noce spędzone nad Warcraft™ II?

Na pewno! Takich gier się nie zapomina. Teraz, czekając na kolejną część Warcrafta™ proponujemy Ci wspaniałą grę, w której odnajdziesz wszystko to, co kochałeś w Wacraft II™ i jeszcze więcej. Nadszedł czas na...

TZAR
CIĘŻAR KORONY

Ten znak to gwarancja najniższych cen i najwyższej jakości. Znajdziesz go na wszystkich grach z CD Projekt. Naklejamy go po to, abyś mógł szybko odszukać najwyższej jakości i niedrogie gry. Gry z CD Projekt!

GRY Z FIRMY CDPROJEKT WSPANIAŁA ZABAWA, DOBRA CENA

Twój ojciec był dobrym królem. Władał swym państwem ponad 50 lat. Doprowadził do scalenia ziem sąsiednich nacji, oraz do rozkwitu gospodarczego i militarnego. Królestwo było wielkie i potężne jak nigdy dotąd. Jednak za granicami państwa zaczęły się zbierać - znęcone bogactwem - siły Zła. Pewnego dnia stało się to co było nieuchronne. Przerażające hordy, wsparte najemnikami zaatakowały. Rozpoczęła się długa i krwawa wojna. W jednej z ostatnich bitew zginął król. Królestwo pogrążyło się w chaosie i walkach wewnętrznych skutecznie podsycanych intrygami wroga.

Od śmierci ojca minęło już 20 lat. Ty jesteś jedynym prawowitym spadkobiercą tronu. Z garstką sojuszników podejmujesz próbę ponownego scalenia królestwa. Twoim zadaniem będzie odkrycie źródła Zła, poznanie tajników władania poddanymi, oraz przywrócenie chwały królestwu Twojego ojca. Nie zwlekaj, rozpocznij swoją drogę do tronu !

Imperium
Twoim zadaniem jest zbudowanie ogromnego imperium oraz oczywiście przetrwanie (mapy w grze mają rozmiar do 512 na 512 pól !). Aby tego dokonać będziesz musiał zajmować się m.in. wydobywaniem surowców (8 o całkowicie różnym zastosowaniu), produkowaniem wojska, budowaniem fortyfikacji oraz infrastruktury osad. W grze znajdują się trzy rasy (Europejczycy, Azjaci, Arabowie), z których każda charakteryzuje się unikalnymi jednostkami oraz budynkami.

Podbój Świata
Każda z ras ma 25 odmiennych jednostek. Gracz może grupować je w dowolne większe lub mniejsze formacje i wydawać im specjalne rozkazy. Do każdego zgrupowania wojsk może być przypisany unikalny skrót klawiszy, dzięki któremu można je szybko odnaleźć i wydać mu polecenie. To skuteczny sposób na uniknięcie chaosu na polu bitwy. Natomiast dzięki zaawansowanej sztucznej inteligencji, zarówno jednostek jak i komputerowego przeciwnika, każda bitwa i wojna jest niezwykle pasjonująca i stanowi nie lada wyzwanie, nawet dla wytrawnych graczy.

Wybierz swoje przeznaczenie
Każdy gracz może wybrać kompletnie odmienne drogi budowania mocarstwa - „Drogę Religii", „Drogę Magii", „Drogę Chwały" oraz „Drogę Handlu i Wymiany". Po obraniu każdej z dróg gracz będzie miał do dyspozycji charakterystyczne tylko dla niej budynki, jednostki oraz zaklęcia. Daje to w efekcie cztery różne „drzewa rozwoju technologicznego".

To oczywiście nie wszystko. W grze znajdziesz również opcje handlu i dyplomacji, rozgrywki multi-player (z udziałem do 8 graczy przez Internet lub sieć LAN), edytor map, i wiele wiele więcej.

Pamiętaj, jeśli kochałeś Warcraft™ 2, pokochasz również Tzara!

niska cena 69 złotych

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

Tzar © 1999 PAN Interactive. Wszelkie prawa zastrzeżone. Warcraft jest zastrzeżonym znakiem towarowym Blizzard Inc. Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt. Warszawa, ul. Jagiellońska 74, tel.: (0-22) 519 69 00.

Sprzedaż wysyłkowa: Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt: tel.: (0-22) 519 69 19, Wirtualny Świat: (0-22) 519 69 69;
Sklepy firmowe CD Projekt: Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17; Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19; Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18;
Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

Różowe pudełka zaatakują sklepy na początku roku 2000.

Wujek Dobra Rada
radzi: „Nie grzeb w cudzych szafkach toaletowych, chyba, że jesteś fikcyjną różową postacią występującą w kretyńskiej grze komputerowej"
JA JESTEM!

Szykuje się naprawdę niezła jazda. Mówię Wam!

Hokus Pokus Różowa Pantera

W roli cudownej, wspaniałej, prześmiesznej i co najważniejsze różowej Pantery

CEZARY PAZURA

(brzmi nieźle, co?!)

niska cena 69 złotych

W grze usłyszysz śpiewających: Majkę Jeżowską, Natalię Kukulską, Emiliana Kamińskiego i Tomasza Szweda. (całkiem niezłe kawałki :-)

...taaa, ale te gry są nudne... ciągłe zabawy w domorosłych generałów, czy w ganianie z karabinem za zielonymi ludkami - dobrze, że chociaż różowych zostawili w spokoju. No dobra, ale teraz możemy to sobie odpuścić. Jest coś lepszego, wesołego, uwagi godnego: odlotowa przygoda z tonami różowego śmiechu, wykręconego humoru i zupełnie dziwacznych żartów. Po prostu dobra zabawa - PEŁEN LUZ I RELAKS. No i co, chcesz być wesoły, chcesz być inny?

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

BĄDŹ RÓŻOWY, BĄDŹ PANTERĄ!!!

... i nie daj się sztywniakom...

Ten znak to gwarancja najniższych cen i najwyższej jakości.

GRY Z FIRMY CDPROJEKT WSPANIAŁA ZABAWA, DOBRA CENA

Znajdziesz go na wszystkich grach z CD Projekt. Naklejamy go po to, abyś mógł szybko odszukać najwyższej jakości i niedrogie gry. Gry z CD Projekt!

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

Sprzedaż wysyłkowa: Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt: tel.: 0-602 69 59 25, (0-22) 519 69 99, Wirtualny Świat: (0-22) 519 69 69; 0-501 86 26 91 **Sklepy firmowe CD Projekt:** Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17; Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19; Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

THE PINK PANTHER and associated trademarks and characters TM & © 1999 United Artists Corporation. All rights reserved. Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt. Warszawa, ul. Jagiellońska 74. tel.: (0-22) 519 69 00.

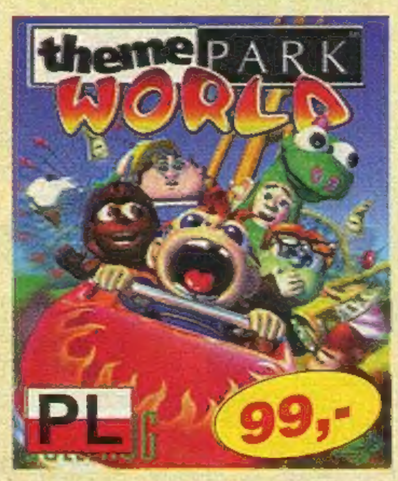
SKLEP WYSYŁKOWY

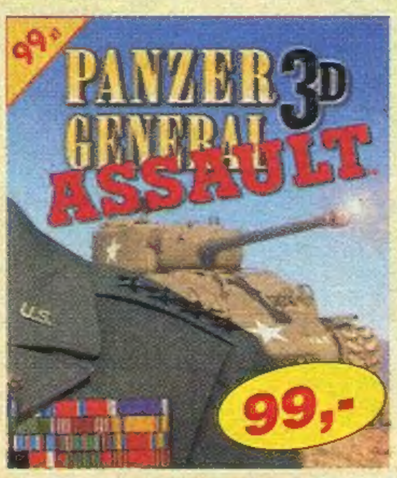
TimSoft COMPUTER SOFTWARE ®

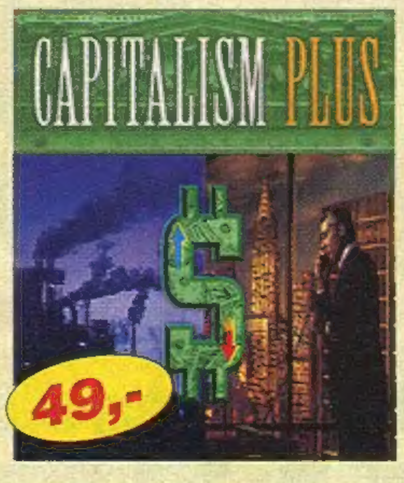
(0-94) 346-11-56
ZAMÓW PRZEZ TELEFON!

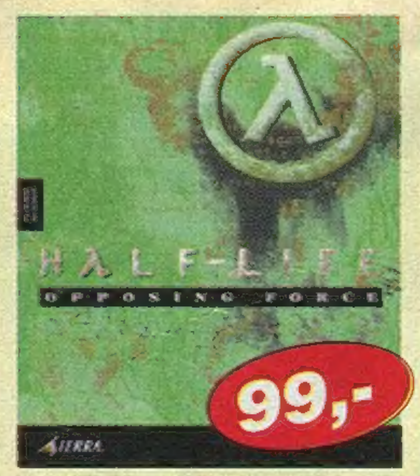
e-mail: sklep@timsoft.pl

Ceny w złotych, zawierają VAT. Cennik z dnia 22 grudnia 1999. Termin realizacji 3-14 dni. Do każdego zamówienia bezpłatnie: kolorowy katalog i pismo o grach wraz z dwoma płytami CD-ROM oraz pełną wersją gry. Do wysyłki doliczamy koszty pocztowe w wysokości 9,95 zł (opłata obejmuje dodatkowo 12-mies. prenumeratę oferty + karty rabatowe). Zamówienia telefoniczne przyjmujemy od poniedziałku do piątku w godzinach 8-18 oraz w soboty od 10-14. Zamówienia przez Internet: **www.timsoft.pl.** Zamówienia pocztowe prosimy przysyłać na kartach pocztowych, koniecznie z dopiskiem **S-01** na adres: **TimSoft, 75-016 Koszalin skr. pocztowa 211**









CENNIK GIER PC CD-ROM

N - nowości i zapowiedzi, H - hity

	3 W 1 PL	29,95
	3D Ultra Pool	99,00
	A.D. 2044 PL	45,00
	Abe's Exodus	99,00
	Abe's Odysee Oddworld	59,95
H	Ace Ventura-Psi Detektyw PL	69,00
	Adaś i Pirat Barnaba	69,95
N	Age of Empires 2 + poradnik PL	199,00
N	Age of Wonders	159,00
	Air Warior III 3DFX	89,00
H	Airline Tycoon PL	69,95
	Alien vs Predator	99,00
	Alpha Centauri	99,00
	Amerzone PL	159,00
H	Ancient Conquest PL	79,00
	Anno 1602 PL	99,00
	Army Man 2	165,00
N	Atlantis 2 PL	79,00
	Atlantis PL	39,95
N	Baldurs Gate + Misje PL	159,00
	Baldurs Gate - Misje PL	59,95
	Balls of Steel	59,95
	Battle Isle II+misje PL	29,95
	Battlegr.-Napoleon in Russia	89,00
	Battlegr.-Prelude to Waterloo	89,00
	Battleground - Shiloh	49,00
	Battlezone	59,95
	Betrayal at Antara	69,95
	Blood 2	69,95
	Bolek i Lolek Pamiątki z Podróży	49,95
	Braveheart	165,00
	Broken Sword II PL	59,95
	Brydż '99 PL	79,00
	C&C Tiberian Sun	99,00
	Caesar 2	69,95
	Caesar 3	99,00
	Capitalism +	49,00
	Carmageddon	59,95
	Carmageddon 2	149,95
N	Castrol Honda Superbike 2000 PL	59,95
H	Championship Manager 3 + liga PL	155,00
	Chessmaster 5500	69,00
N	Chessmaster 7000	169,00
	Chessmaster 7000	169,00
	Civilization:Call to Power	169,95
	Close Combat 3	229,00
N	Close Combat IV	159,00
N	Codename Eagle	159,00
	Colin Mcrae Rally	99,00
	COMMANDOS	109,00
	Commandos-Mission 2	109,00
	Corsairs PL	99,00
	Creatures 2	69,00
N	Creatures 3	99,00
N	Creatures Adventures	99,00
	Cutthroats	165,00
	Cyberstorm 2	69,95
	Dark Omen Warhammer	59,95
	Dark Vengeance	59,95
	Daytona USA Deluxe	99,00
	Delta Force	155,00
N	Descent 3 PL	79,00
	Destruction Derby II PL	39,95
	DIABLO	69,95
N	DIABLO 2	155,00
	Diablo Helfire Pack	49,95
	Die by the Sword PL	49,00
	Discworld Noir	99,00
	Double Agent	49,95
	Drakan	99,00
	Driver	99,00
N	Duke Nukem 3D + nowe misje	59,00
	Dune 2000	99,95
	Dungeon Keeper 2 PL	99,00
	Dungeon Keeper PL	59,95
	Earth 2140 + Misje PL	49,95
N	Earth 2150 PL	89,95
	Echelon	69,95
	Emergency PL	49,95
	Expendable	79,00
	Extreme Assault PL	29,90
N	Extreme Biker	99,00
	F-14 Fleet Defender	35,00
	F-16 Aggressor	155,00
	F-16 Fighting Falcon	35,00
N	F-22 Lighting 3	149,00
	Falcon 3.0	35,00
	Fall Weiss 1939	59,95
N	Faust PL	79,00
	Fields of Fire	59,95
	Fields of Glory	35,00
	FIFA '98	59,95
H	FIFA 2000	99,00
	Fighter Pilot	59,95
	Fighter Squadron	99,00
	Fighting Force (3Dfx)	99,95
H	Fighting Steel	159,00
	Final Fantasy VII	109,00
N	Flanker 2.0	99,00
	Fleet Command (Battle Group)	155,00
	Flight Unlimited 2	99,00
	Flight Unlimited 3	145,00
N	Flojd PL	69,95
	Fly!	155,95
	Flying Corps	59,95
	Force 21	159,00
N	FreeSpace 2:Wielka wojna PL	79,00
	Future Cop L.A.P.D.	59,95
N	Gabriel Knight 3:Blood of Sacred	159,00
	Gangsters	99,00
	Get Medieval PL	49,95
	Gold Games 2	129,00
	Gold Games 3	99,95
H	Gorky 17 PL	69,95
	Grand Prix Champ. J.H.'98	146,00
	Grand Prix Legend	69,00
H	Grand Theft Auto 2	159,00
	Great Battles of Caesar	79,95
	Great Battles of Hannibal	79,95
	Gruntz PL	49,95
	Gubble	35,00
	Gubble 2 - Zybot Quest	35,00
N	Half Life:Oposing Force	99,00
N	Half-Life Gold	99,00
	Hard Truck	35,00
	Heavy Gear	49,95
	Heroes of Migh & Magic	49,95
	Heroes Of Might & Magic 2 PL	99,95
	Heroes Of Might & Magic 3 PL	145,00
	Hidden & Dangerous	159,95
N	Hidden&Dangerous: Fight for Freedom	99,00
	Hind	35,00
N	Homeworld	159,00
	Hopkins FBI PL	69,00
	Icarus PL	79,95
	iF/A 18 E Carrier	99,00
	Ignition	59,95
	IM1A2 Abrams	49,95
	Imperialism 2-Age of Exploration	155,00
	Incoming	59,95
	Incubation PL	49,95
	Industry Giant	49,95
	Insane Speedway 2	79,95
	Interstate'76+NitroRiders	99,95
	J.B - przygodówka PL	29,90
	Jack Orlando PL	49,95
H	Jagged Alliance 2 PL	69,95
H	Jazz Jackrabbit 2 PL + dod. Poziomy	49,95
N	Jazz Jackrabbit 2 PL:Zimowe Przygody	49,95
	JSF	99,00
	King Quest Collection	59,95
	KingPin	169,00
H	Knights & Merchants PL	49,95
N	Kroniki Czarnego Księżyca PL	69,00
	Książę i Tchórz PL	59,95
	Kupiec PL	39,90
	Lands of Lore II	59,95
	Lands of Lore III	99,00
	Lawnmower Man-Kosiarz Umysłów	14,95
	Legacy of Kain:Soul Reaver	165,00
H	Lego Creator PL	99,00
	Lego Loco PL	99,00
	Lego Szachy PL	99,00
	Lemings Pak PL	49,95
	Liath-World Spiral PL	89,95
	Liberation Day	79,95
H	Liga Polska Manager 2000 PL	99,95
	Light House	69,95
	Lomax PL	49,00
	Lords of Magic	69,95
	Luftwafe Commander	149,00
	Mad Trax	69,95
	MAGIC & MAYHEM	59,95
	Malkari	149,00
	MDK PL	59,95
N	Might & Magic VII PL	149,00
	Montezuma's Return	155,00
	Mortal Kombat 4	79,95
	Mortyr PL	99,95
	Moto Racer 2	155,00
	Myst	69,95
N	Nascar Racing 3	99,00
	Nascar Revolution	99,00
	Nascar Road Racing	155,00
N	NBA 2000	99,00
	NBA 99	99,00
H	Need for Speed 3	69,00
	Need for Speed 4	155,00
N	NHL 2000	99,00
N	Nocturne	159,00
N	Nomad Soul	165,00
	North vs South	149,00
	Operational Art Of War	59,95
	Outpost	69,95
	Pandemonium 2,CD	89,00
	Panzer Commander	155,00
H	Panzer General 3	99,00
	Panzer General II	69,00
	Peoples General	69,00
	PGA Golf	159,95
	Phantasmagoria	69,95
	Phantasmagoria 2	69,95
N	Pharaon PL	159,00
	Pinball Timeshock	59,95
H	Pizza Syndikate PL	69,95
N	Police Quest SWAT 2	69,95
	Popolous 3: The Beginning PL	59,95
	Postal	59,95
	Powerboat Racing	59,95
	Premier League Football Manager 2000	119,00
	Prince of Persia 1 i 2	69,00
	Prince of Persia 3D	99,00
	Propilot	69,95
	Przeklęta Ziemia PL	39,95
N	Quake 3:Arena	165,00
	Quake II Ground Zero	99,95
	QUEST FOR GLORY	69,00
	Rage of Mages PL	69,95
N	Railroad Tycoon 2 + misje	159,00
N	Railroad Tycoon Deluxe	35,00
	Rainbow 6 + Misje	159,00
H	Rally Championship '99 PL	99,00
	Rayman 2	99,00
N	Reach for the Stars	159,00
	Reah + A.D. 2044 PL	135,00
	Reah PL	99,95
	Recoil	59,95
	Red Baron 2	69,95
	Red Baron 3D	155,95
	Redguard	159,95
	Redline	99,00
	Redneck Rampage	59,95
	Reflux PL	35,00
	Requiem-Avenging Angel	159,00
	Return to Krondor	155,00
N	Revenant	165,00
	Rezerwowe Psy PL (od 18 lat)	89,00
	Rival Realms PL	99,95
	Riven	69,95
	Rogue Spear	159,00
	Rollcage	149,95
N	Rollercoaster Tycoon PL	69,00
	Saga Rage of Vikings PL	69,00
	Scorcher	19,95
	Screamer Rally	59,95
	Semper Fi	79,00
N	Septera Core	69,95
	Settlers 2 Misje PL	19,95
	Settlers 2 PL	39,95
	Settlers 3 Misje PL	49,00
H	Settlers 3 PL	149,00
N	Settlers 3:Quest of Amazons PL	59,00
	Settlers PL	19,95
	Seven Kingdoms	79,00
	Shadow Man	129,00
	Sid Meier's Gettysburg	59,95
	Silent Hunter Commander Edit	69,95
N	Silent Hunter II	159,00
	Sim City 2000	59,95
H	Sim City 3000 PL	99,00
	Simon The Sorcerer 2 PL	29,90
	SIN	69,00
	Skaut Kwatermaster PL	29,95
	Spearhead	99,00
N	Spec Ops 2	159,00
	Speed Busters	69,00
	Speedway '99 PL	79,95
	Sport Car GT	99,00
	Spycraft	59,95
	Star Siege Universe	159,00
	Star Wars:X-Wing Aliance	199,00
	Starcraft	99,00
	Starcraft: Brood War	79,00
	Stars !,CD	59,00
	Steel Panthers 3	69,00
	Strikepoint PL	39,95
	SU-27 Commander's Edition	59,00
	Superbike World Championship	99,00
N	SWAT 3	159,00
	System Shock 2	99,00
	Target PL	59,95
	Team Apache	69,95
	Test Drive 4x4	155,00
N	Theme Park World PL	99,00
	Thief-The Dark Project	99,00
	Thrust, Twist & Turn	155,00
	Thunder Brigade	89,00
	Toca	99,00
	TOCA 2	149,00
	Tomb Raider 3	99,00
N	Tomb Raider 4:Last Revelation	159,00
	Tomb Raider II+Misje	99,00
	Tomb Raider Unfished Bussiness	99,00
	Total Anihilation - Kingdoms	99,00
	Total Annihilation	69,95
	Trophy Rivers-Fly Fishing	69,95
	Tunguska-Legend of Faith PL	89,95
	TUROK 2	79,00
N	Tzar PL	69,00
	UEFA Champios League 98/99	165,00
	UFO'S PL	39,95
	Ultra Fighters	79,00
	Unreal	69,00
	Unreal Misje: Return to Na Pali	79,00
N	Unreal Tournament	99,00
	Vangers	59,95
N	Viper Racing	69,95
	Virtual Chess II PL	99,00
	VIVA Football	59,95
	Vulture	59,00
	Wages Of War	59,95
	War of the Worlds	59,95
N	WARCRAFT I	35,00
	Warcraft II Delux Edition	69,00
	Wargames	59,95
	Warhammer 40000 Chaos Gate	69,95
	Warhammer 40000: Rites of War	159,00
	Warhammer Shadow of Hornet Rat	69,95
	Warlords 3:Darklords Resign	59,95
	Warzone 2100	99,00
	Wing Commander Prophecy	59,95
	Worms	35,00
N	Worms Armgeddon PL	69,00
	Wrecking Crew	69,00
	WW II Fighters	155,00
H	Wyspa 7 Skarbów PL	29,95
	X Games Pro Boarder	155,00
	X-Beyond the Frontier	99,00
	X-File Unrestricted Acces	69,95
	Zork-Grand Inquistor	49,95

PC CD EDUKACJA

UWAGA PROMOCJA!!! Zamawiając 2 z poniższych programów otrzymasz 3xLogic Games oraz 3 gry dla Windows (Szubienica, Statki, Domino). Zamawiając 3 lub więcej programów otrzymasz dodatkowo grę Kupiec (Win.). Niektóre płyty zawierają ponadto demonstracje wielu poniższych programów oraz demo EuroPlus+ i innych programów YDP.

GEOGRAFIA

Program obejmuje zakresem testów materiał szkoły podstawowej oraz pierwszej klasy szkoły średniej. Materiał podzielony jest na poszczególne klasy, które posiadają tematycznie pogrupowany materiał np. Krajobraz, czy Afryka. Bogata oprawa graficzna.

Język POLSKI Liceum MATURA

Program pomagający w nauce języka polskiego na poziomie szkoły średniej, ze szczególnym uwzględnieniem przygotowania do egzaminu maturalnego. Na program składają się kilka zintegrowanych modułów w tym Astro Orto 2 - dynamiczna gra ortograficzna.

MATEMATYKA kl. VII i VIII

Program oferuje wiele zadań w kilku wersjach, łącznie około 250! Zadania podano w atrakcyjnej formie (rysunki, wykresy) z przystępnymi, szczegółowymi wskazówkami. Dodatkowo: symulacja egzaminu wstępnego do szkoły średniej + podręcznik i dzienniczek ucznia!

MatMania

Trzy wspaniałe gry matematyczne, łączące przyjemność grania z nauką podstaw matematyki dla pierwszych klas szkoły podstawowej. Wszystkie gry pomagają w nauce porównywania liczb i w opanowaniu czterech podstawych działań matematycznych.

HISTORIA

Zbiór wiadomości historycznych, obejmujących materiał szkoły podstawowej oraz pierwszej klasy szkoły średniej. Wiedza zawarta w programie obejmuje historię Polski oraz historię powszechną. Testy zostały opracowane przez historyka.

JĘZYK ANGIELSKI

Program do nauki języka angielskiego. Zawiera kilkadziesiąt zestawów testów obejmujących całą gramatykę oraz tłumaczenia zdań, słówek i zwrotów. Umożliwia także łatwe tworzenie własnych ćwiczeń. Program wyróżnia się ciekawą grafiką.

BRZDĄC

Brzdąc to cztery, kolorowe programy - **WYCINANKA, CYMBAŁKI, UKŁADANKA (PUZZLE), KOLOROWANKA.** Jest programem przeznaczonym dla dzieci w wieku przedszkolnym. Może także służyć wspólnej pracy rodziców i dzieci.

ORTOMANIA

Trzy doskonałe gry, łączące przyjemność grania z nauką trudnej, polskiej ortografii. Zostały one zintegrowane ze sobą, co pozwala na wspólne dla wszystkich trzech gier prowadzenie dzienniczka gracza, zawierającego popełnione przez niego błędy.

JĘZYK NIEMIECKI

Program do nauki języka niemieckiego. Zawiera kilkadziesiąt zestawów testów obejmujących całą gramatykę oraz tłumaczenia zdań, słówek i zwrotów. Umożliwia także łatwe tworzenie własnych ćwiczeń. Program wyróżnia się ciekawą grafiką.

ABC CHEMII

Zakres szkół podstawowej i średniej.
- Podręcznik chemiczny opisujący podst. działy chemii,
- Układ okresowy pierwiastków,
- Kilkadziesiąt zadań o różnym stopniu trudności,
- Testy z całego zakresu chemii

Profesor Henry - Słownictwo

Nauczy Cię mówienia, czytania, pisania i rozumienia ze słuchu 7000 słów, zwrotów i idiomów angielskich! Henry to: ciekawe ćwiczenia, słownik, nauka wymowy, generator ćwiczeń, Poradnik metodyczny, powtórki, 6 godzin nagrań.

Prawo Jazdy 2000 Program ma za zadanie przygotowanie do egzaminu na Prawo Jazdy. Program uwzględnia ostatnie zmiany w kodeksie drogowym (1.10.1999). Pytania testowe są pytaniami aktualnie obowiązującymi w ośrodkach nauki jazdy.

Adept matematyki

Vademecum wiadomości z matematyki elementarnej i wyższej dla uczniów szkół podstawowych, średnich i studentów wyższych uczelni.

MULTIMEDIALNA ENCYKLOPEDIA POWSZECHNA edycja 2000

72 000 haseł
4 600 zdjęć, ilustracji i mapy
51 minut filmów i animacji
180 minut muzyki
500 000 połączeń hipertekstowych
Płyta CD zawiera 20 tomów "Popularnej Encyklopedii Powszechnej".

www.timsoft.pl przez Internet TANIEJ!

http://www.timsoft.pl/ - Microsoft Internet Explorer

Plik Edycja Widok Ulubione Narzędzia Pomoc Adres Łącza

INTERNETOWY SKLEP KOMPUTEROWY C

Jesteś naszym 015757 gościem

TimSoft

GRY PC CD
KATALOG
NOWOŚCI
ZAPOWIEDZI
HITY
DLA DZIECI
PO POLSKU

EDUKACJA
PROGRAMY UŻYTKOWE

KOSZYK

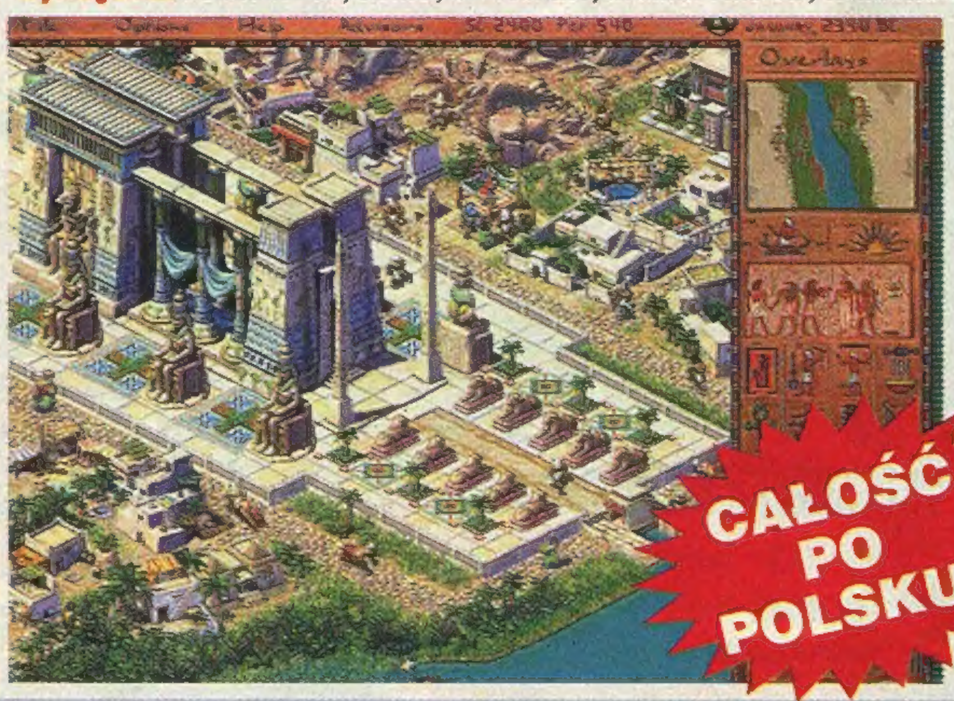
NOWINKI
FORUM
PREZENTY
SZUKAJ

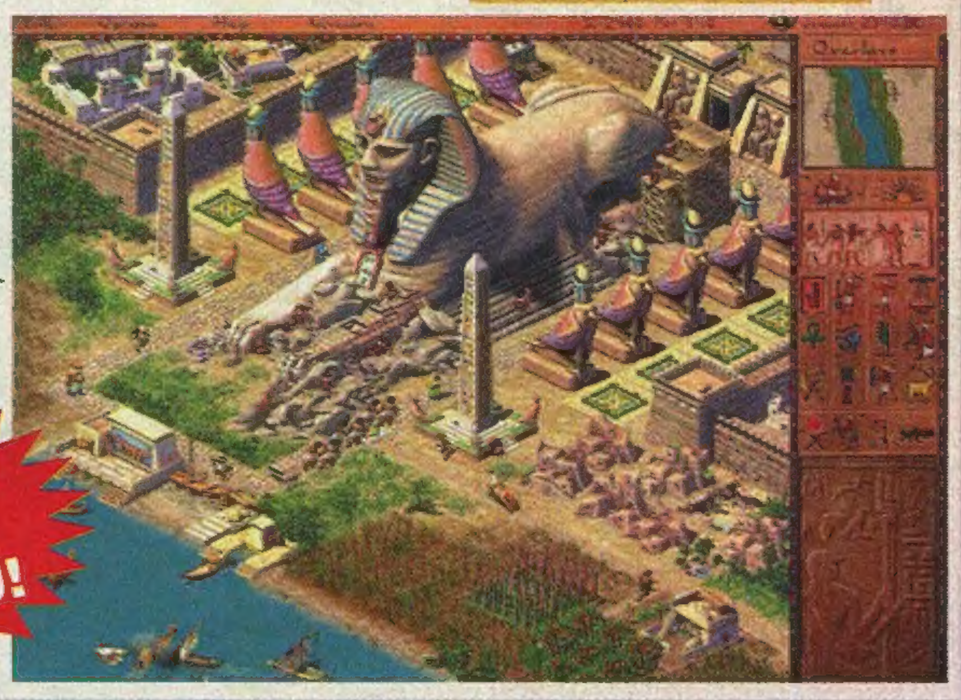
POCZTA

STRONA GŁÓWNA

KATALOG GRY

Strategiczno - ekonomiczna gra dla fanów gatunku i nowicjuszy. Niezrównana strona wizualna i szczegółowo oddane realia miejskiego organizmu to zalety, które przykują uwagę gracza na wiele niezapomnianych godzin.
Twórcy nagradzanej trylogii Ceasar zabierają cię tym razem jeszcze dalej w przeszłość - w czasy starożytnego Egiptu. Pharaoh to strategiczna gra ekonomiczna rozgrywająca się na tajemniczych ziemiach doliny Nilu w czasach 2900-700 p.n.e. Będąc władcą tej ziemi masz doprowadzić, by egipskie wioski przekształciły się w kwitnące metropolie. Twoim zadaniem jest też poznawanie swojego ludu - jego potrzeb i zachowań, ponieważ tylko w ten sposób możesz zapewnić państwu zrównoważony rozwój. Spróbuj zaniedbać swoich obowiązków względem ludu, a zobaczysz, jak miasta zaczną płonąć, a kraj stanie się ekonomiczną ruiną. Zarządzaj państwem dobrze, a na twoją cześć zostaną wzniesione monumentalne budowle, które przetrwają tysiąclecia. Pracuj, a w nagrodę zostaniesz twórcą dynastii królów Egiptu! W grze Pharaoh znajdziesz nigdy wcześniej nie stosowane w grze tego typu modele rolnicze oparte o wylewy Nilu, możliwość toczenia wojen morskich, czy sprawy następstwa tronu. Do twojej dyspozycji różne stopnie trudności, grafika na najwyższym 16-bitowym poziomie, duże mapy i wypróbowany interfejs.
Wymagania: Pentium 200, 32 MB, CD-ROMx4, Grafika 4 MB 3D, Windows 95





Internet

- ✗ nowinki ze świata gier
- ✗ recenzje i solucje
- ✗ lista dyskusyjna
- ✗ zawsze aktualna oferta

Teraz możesz zamówić gry przez internet: **www.wirtualny.com.pl**

FIRMA WYSYŁKOWA

wirtualny świat

kontakt z nami

adres

Skrytka pocztowa 25, 00-956 Warszawa
e-mail: wirtualny@wirtualny.com.pl

telefon & fax

(0-22) 519 69 69,
FAX: 519 69 70

Pracujemy Pn-Pt od 8 do 18

co zyskujesz kupując u nas

- **Nie płacisz dodatkowo za przesyłkę, gdyż jest ona wliczona w cenę programu,**
- Program otrzymujesz najpóźniej w 3-7 dni (roboczych) od złożenia zamówienia telefonicznego,
- Ceny zawierają podatek VAT,
- Płacisz przy odbiorze przesyłki.
- Możliwość dostawy w ciągu 24 h. (za dodatkową opłatą)
- Masz pewność, że dzięki profesjonalnemu opakowaniu zawartość paczki jest maksymalnie zabezpieczona.

zamów przed premierą

zanim zamówisz przed premierą koniecznie przeczytaj

W tej rubryce są prezentowane gry których premiera odbędzie się za kilka tygodni lub miesięcy, jednak już dziś będziesz mógł złożyć na nie zamówienie. Co zyskasz? Zyskasz pewność, że otrzymasz oryginalną grę jako jeden z pierwszych w naszym kraju. Aby wynagrodzić Ci czekanie razem z grą otrzymasz super upominek w zależności od gry będą to pełne wersje gier, koszulki, płyty demo lub inne gadżety związane z grami. UWAGA, Upominki otrzymają tylko osoby które zamówią grę przed jej polską premierą.

59zł

THE SETTLERS III: MISJA AMAZONEK PL

Nowe misje do Settlersów III. 24 nowe misje w trybie kampanii w tym 12 dla amazonek, 8 unikalnych zaklęć dla amazonek, 39 nowych budynków. Gra w polskiej wersji językowej. **Zamawiając przed premierą możesz wybrać jeden z dwóch upominków: mousepad lub płyta z grywalnymi demami.**

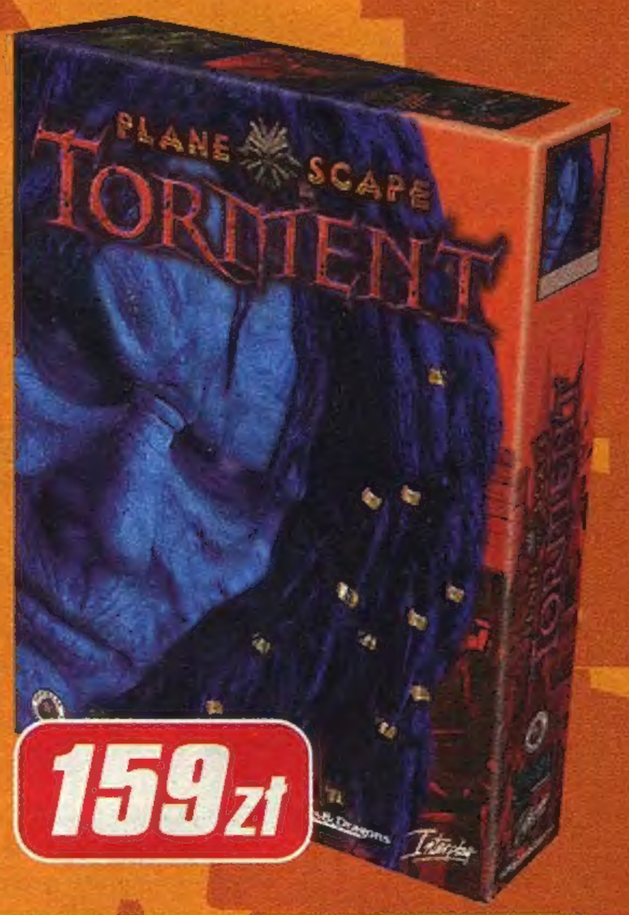
PREMIERA: Styczeń 2000

79zł

FAUST PL

Niesamowita przygoda której scenariusz jest mieszanką fantastyki, grozy i psychodelicznej atmosfery. Teraz Ty, jako Faust, musisz rozwiązać zawikłaną intrygę przygotowaną przez demonicznego Mefistofelesa. **Zamawiając grę przed premierą otrzymasz gratis porcelitowy kubeczek firmowy.**

PREMIERA: Styczeń 2000



159zł

PLAN ESCAPE: TORMENT PL

Kolejna produkcja słynnej firmy Black Isle oraz Bioware. TORMENT to: 4xCD, ponad 3500 stron tekstu, profesjonalna polska wersja językowa wykonana przez specjalistów z CD PROJEKT. **Zamawiając grę przed premierą otrzymasz mousepad Torment, talię do gry karcianej Magic The Gathering, książkę „Strony Bólu" i płytę demo.**

PREMIERA: Luty 2000

69zł

HOKUS POKUS RÓŻOWA PANTERA PL

Znakomita gra przygodowa dla młodszych graczy. Wraz z Różową Panterą przemierz świat i poznaj wiele tajemniczych postaci oraz zwiedź dalekie kraje. W rolę Różowej Pantery wcieli się Cezary Pazura. **Zamów przed premierą a otrzymasz płytę demo.**

PREMIERA: Styczeń 2000

79zł

FREESPACE 2 PL

Druga część jednego z najlepszych symulatorów kosmicznych. Gra bije na głowę wszystkie nowe i stare produkcje. niesamowity realizm, setki statków i złożoność zadań to atuty tej gry. Gra w pełnej polskiej wersji językowej na 3 CD. **Zamawiając grę przed premierą otrzymasz gratis kubeczek firmowy.**

PREMIERA: Luty 2000

69zł

LARRY 7 PL

Niezapomniany Larry po raz pierwszy przemówi do Ciebie po polsku. Już wkrótce będziesz mógł pokierować miłosnymi podbojami Larrego. **Zamawiając grę przed premierą weźmiesz udział w losowaniu jednego z 10 pakietów w skład, którego wchodzi koszulka Atlantis II oraz kubeczek firmowy.**

PREMIERA: Marzec 2000

159zł

DIABLO II PL

Najbardziej oczekiwana gra roku. W drugiej części do wyboru 5 nowych postaci. 4 CD. **Zamawiając grę przed premierą otrzymasz gratis trzy rewelacyjne prezenty: grę RPG Fallout i mousepad Diablo 2 oraz talię do gry karcianej Magic The Gathering.**

PREMIERA: I kwartał 2000

69zł

CYWILIZACJA II: PRÓBA CZASU PL

Cywilizacja II powraca w pełnej polskiej wersji językowej. W pudełku oprócz gry Cywilizacja II kilkanaście nowych scenariuszy. **Zamawiając grę przed premierą weźmiesz udział w losowaniu jednego z 10 pakietów w skład, którego wchodzi koszulka Atlantis II oraz kubeczek firmowy.**

PREMIERA: Luty 2000

69zł

ROLLERCOASTER TYCOON PL

Teraz możesz wziąć udział w podróży po sławę i pieniądze. Zbuduj największy, najlepszy, najbardziej zakręcony lunapark świata.
Po prostu zagraj w Rollercostera.
Gra w pełnej polskiej wersji językowej.
Zamów przed premierą a otrzymasz płytę demo.

PREMIERA: Styczeń 2000

69zł

WORMS ARMAGEDDON PL

Worms Armageddon: Reedycja jednej z najlepszych i najpopularniejszych gier zręcznościowo - strategicznych. Poprowadź odział robaków do zwycięstwa, zmierz się z komputerem lub zagraj z kolegą przez internet. Gra w pełnej polskiej wersji językowej. **Zamów przed premierą a otrzymasz płytę demo.**

PREMIERA: Styczeń 2000

79zł

MESSIAH PL

Długo oczekiwana gra TPP twórców MDK. Wciel się w malutkiego aniołka, który ma zbawić świat.
Najnowocześniejszy engine użyty w grach komputerowych.
Zamawiając grę przed premierą otrzymasz płytę demo.

PREMIERA: Luty 2000

Wirtualny Świat Poleca

Wirtualny Świat poleca

Wirtualny Świat poleca

Wirtualny Świat Poleca

ATLANTIS II

Przenieś się w średniowieczny świat pełen tajemnic i mistycyzmu. Przemierzając Ziemię w roku 1034 od Irlandii po średniowieczne Chiny szukasz rozwiązania tajemnicy potężnego Mroku, który wkrótce ogarnie całą ziemię. Gra jest w pełnej polskiej wersji językowej na 4 CD.

EARTH 2150

Rewelacyjna strategia czasu rzeczywistego w całości po polsku!!! Kontynuacja hitu Earth 2140. Wspaniała grafika obsługująca również karty z akceleratorem.

FIFA 2000

Kolejna część najlepszej piłki nożnej na PC. W najnowszej wersji znajdziesz: 850 klubów, 18 największych lig Krajowych, 40 zespołów narodowych. Niesamowity realizm ruchu postaci zapewnia technika motion capture. Przy produkcji gry udział wziął reprezentant Anglii Sol Campbell.

TZAR

Strategia czasu rzeczywistego bezpośrednio nawiązująca do znakomitej serii Warcraft. znajdziesz w niej wszystko co kochałeś w Warcraft II oraz wiele nowości i udoskonaleń. Obowiązkowa pozycja dla wielbicieli dobrych gier RTS oraz fanów Warcrafta.

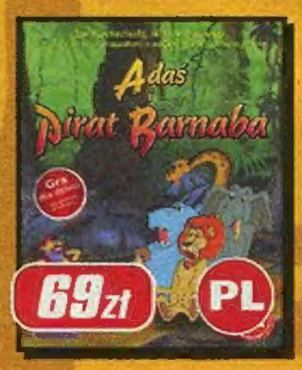
ZESTAW THE SETTLERS III

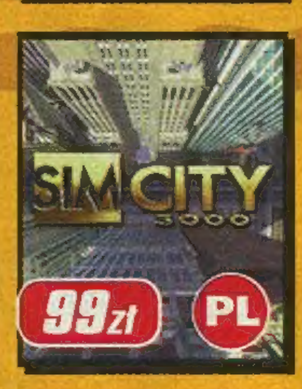
Edycja kolekcjonerska The Settlers III zawiera: grę The Settlers III i dodatek The Settlers III: Nowe Misje.
W zestawie również oryginalny T-shirt z gry The Settlers III. Dodatkowo gra The Settlers GRATIS!

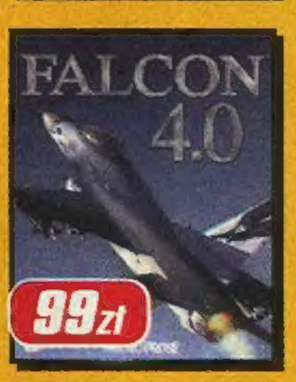
ZESTAW BALDUR'S GATE + OPOWIEŚCI Z WYBRZEŻA MIECZY

Edycja kolekcjonerska Baldur's Gate: grę Baldur's Gate i dodatek Opowieści z Wybrzeża Mieczy. W zestawie również: Książka ze zbiorem opowiadań, mapa świata gry i plan Baldur's Gate oraz mousepad BG.

Wirtualny Świat jest firmą polecaną przez CDPROJEKT jednego z największych dystrybutorów gier w Polsce!







QUAKE II: QUAD DAMAGE
Zestaw kolekcjonerski Quake II zawiera:

- Quake II
- Quake II: Reconing
- Quake II: Groun Zero
- Quake II: Extremities
- Plakat Quake III

ACTION HALL OF FAME
Zestaw kolekcjonerski zawiera:

- Interstate 76
- MDK
- Mech Warrior II
- Carmageddon

w naszej ofercie znajdziesz również inne gry i programy na pc

A.D. 2044 PL	45 zł	Heroes of Might & Magic II	99 zł	Phantasmagoria 2	69 zł
Alien vs. Predator	149 zł	Interstate 76	49 zł	Prince of Persia 1 i 2	49 zł
Black Dahlia	99 zł	Jack Orlando	49 zł	Sin	99 zł
Carmageddon	59 zł	Książe i Tchórz PL	55 zł	Star Wars: Encyklopedia	129 zł
Caesar 2	69 zł	Knights & Merchants PL	49 zł	Su 27 + Misje	59 zł
Civilization: Call to Power	159 zł	Lemmings Pak PL	49 zł	System Shock 2	99 zł
Commandos: Beyond the Call of Duty	109 zł	Lands of Lore 3	155 zł	Team Apache	69 zł
C&C Red Alert + Aftermatch + Conterstrike	129 zł	Machines	99 zł	The Settlers III: Nowe Misje	49 zł
Dark Reign	59 zł	Mortyr	99 zł	Top Gun - Hornet's Nest	139 zł
Darkstone	99 zł	Myst	69 zł	Total Annihilation	69 zł
Duna 2000	89 zł	Need For Speed II Special Edition	59 zł	Turok 2	69 zł
Dungeon Keeper PL	55 zł	Riven	69 zł	Ultima On-Line	229 zł
Earth 2140 PL	49 zł	Pandemonium 2	69 zł	Warhammer Dark Omen	59 zł
Emergency	49 zł	Mortyr	99 zł	Wing Commander V	69 zł
Final Fantasy VII	109 zł	Phantasmagoria	69 zł	Z + misje	59 zł

GRA KARCIANA MAGIC THE GATHERING

6 edycja zawiera zestaw wprowadzający dla dwóch garczy:

- 2 talie po 40 kart,
- Książkę zasad gry w języku polskim,
- Podręcznik gry MtG w języku polskim.

DODATKI DO GRY KARCIANEJ MAGIC THE GATHERING

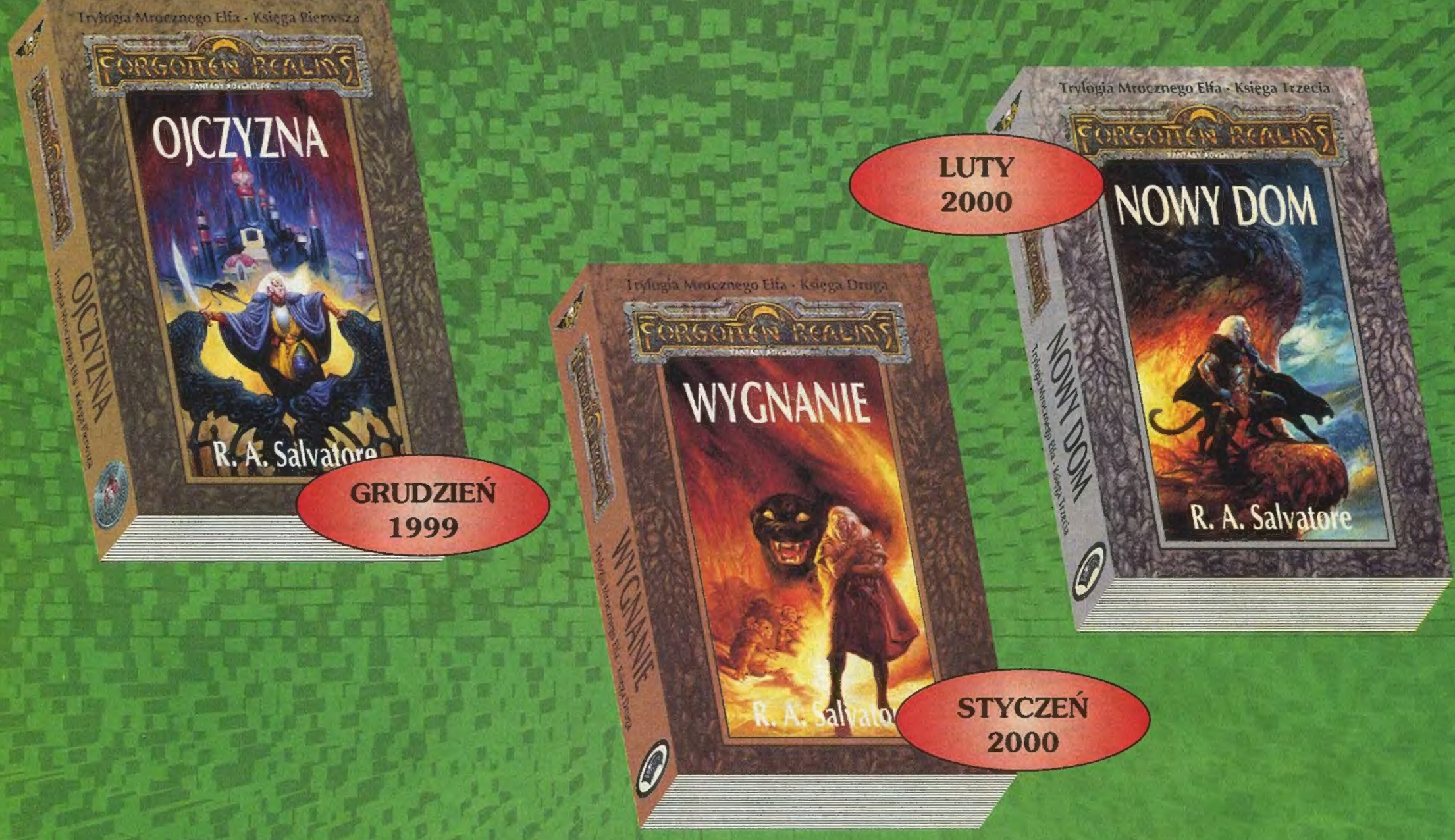
W sprzedaży zestawy: uzupełniające zawierające 15 kart oraz zestawy zawierające 75 kart.

15 kart - cena 19 zł.
75 kart - cena 45 zł.

Zapraszamy do naszego sklepu w internecie www.planetagier.com.pl
• Koszt wysyłki 4.95 zł
• ceny zawierają Vat
• płatność przy odbiorze
• akceptujemy karty kredytowe
• przesyłkę otrzymasz w ciągu 2-7 dni roboczych
• możliwość dostawy w ciągu 48h
• 100% zabezpieczenia przesyłki
Firma Wysyłkowa
Biuro handlowe:
ul. Biskupia 48c lok. 1,
04-216 Warszawa,
tel./fax: (0-22) 879 72 53
tel. kom. 0-501 729 762
planeta@planetagier.com.pl
Dzwoń: Pn - Pt od 8 00 - 18 00
(w pozostałe dni i godziny nagraj zamówienie na automat)
PLANETA GIER®
W naszej ofercie znajdziesz również:
filmy DVD oraz video, książki, komiksy, gry karciane, gadżety z gier. Zadzwoń i zamów bezpłatny katalog
Do każdego zamówienia gra i karta rabatowa w prezencie.*
RABAT
*Oferta obowiązuje tylko przy zamówieniach za minimum 49 zł. Ważna do wyczerpania zapasów.
• Dziś zamówienie • Dziś dostawa • Dziś zamówienie • Dziś dostawa • Dziś zamówienie • Dziś dostawa •
Zamówienia złożone do godziny 16.00 na terenie Warszawy realizowane są tego samego dnia.
69,- 69,- 89,- 159,- 99,- 99,- 99,- 99,-
99,- 99,- 99,- 159,- 159,- 159,- 159,- 99,-
159,- 159,- 159,- 159,- 69,- 69,- 159,- 159,-
159,- 159,- 159,- 149,- 59,- 69,- 69,- 79,-
69,- 209,- 49,- 69,- 99,- 159,- 79,-
DIABELSKO KUSZĄCE
Planowana premiera - Styczeń 2000
Zamawiając DIABLO II przed premierą otrzymasz pełne wersje gier: DIE HARD TRYLOGY i PRZYGODY HARIBOY'A w wersji polskiej, miesięczniki CD ACTION i GRY KOMPUTEROWE oraz oryginalny mouse-pad DIABLO II Weźmiesz także udział w losowaniu nagrody głównej - KOMPUTERA MULTIMEDIALNEGO i jednej ze 100 GIER - NIESPODZIANEK
159,-
159,-
Książka PLANESCAPE TORMENT
Premiera 25.01.2000
Planowana premiera - Luty 2000
Zamawiając PLANESCAPE TORMENT przed premierą otrzymasz 4 CD-ROM'y, a na nich: EARTH 2140, DINK SMALLWOD, gra niespodzianka, programy użytkowe-PEŁNE WERSJE, dema gier oraz oryginalny mouse-pad TORMENT, książkę i miesięcznik CD ACTION. Weźmiesz także udział w losowaniu nagrody głównej-zestawu: karta muzyczna, akcelerator 3-D, głośniki. Do rozlosowania również karty do gry DUNGEON KEEPER 2.
Promocje aktualne do wyczerpania zapasów. Niektóre upominki mogą ulec zmianie. Szczegółowy regulamin promocji dostępny w biurze firmy PLANETA GIER.
Oferty PLANESCAPE TORMENT i DIABLO II nie łączą się z innymi promocjami.

Książki ISA to paszport do krainy wyobraźni

FORGOTTEN REALMS®
FANTASY ADVENTURE



O Trylogię Mrocznego Elfa i inne książki wydane przez ISA pytaj w salonach EMPiK i księgarniach na terenie całego kraju

Sprzedaż wysyłkowa:
www.isa.pl
(0-22) 634-47-90

FORGOTTEN REALMS oraz logo TSR Silver Anniversary
są zastrzeżonymi znakami handlowymi firmy TSR, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Logo Wizards of the Coast jest zastrzeżonym znakiem handlowym
należącym do Wizards of the Coast, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone.
TSR jest częścią Wizards of the Coast, Inc.

new s service
MENU
styczeń 2000
http://www.ssonline.com.pl/
75

PLANESCAPE: TORMENT zacznie nas dręczyć już od tego numeru

12 Sserwis informacyjny

14 Specjalnie dla N SS

14 ..... Lara Weller w Warszawie

16 W przygotowaniu

16 ..... Baldur's Gate 2
23 ..... C&C: Firestorm
22 ..... C&C: Renegade
21 ..... Duke Nukem Forever
20 ..... Thief 2
18 ..... Wizardry 8

24 Tam, gdzie diabeł mówi dobranoc

26 Na 5 minut przed premierą

26 ..... Planescape: Torment

30 Opisy/Recenzje

50 ..... Age of Wonders
56 ..... Battle Commander
52 ..... Close Combat 4
57 ..... Diplomacy
70 ..... Flight Simulator 2000 Pro
30 ..... Gabriel Knight 3
62 ..... GP 500
32 ..... Indiana Jones and the Infernal Machine
58 ..... Interstate '82
63 ..... NBA Live 2000
54 ..... Pharaoh
72 ..... Phoenix
60 ..... Spirit of Speed 1937
34 ..... Tomb Raider: The Last Revelation
40 ..... Ultima 9
38 ..... Urban Chaos
64 ..... USAF
36 ..... Wheel of Time

42 Kill'em Zone

43 ..... Delta Force 2
42 ..... Half-Life: Opposing Force
44 ..... Quake 3: Arena
48 ..... Spec Ops 2
46 ..... Unreal: Tournament

76 W imadle

76 ..... Age of Wonders
78 ..... Battle Arena Toshinden 2
80 ..... Revenant

74 Data Disk

75 ..... TOAW2: Flashpoint Kosovo
74 ..... Western Front: Sea Lion

82 Hardware

83 ..... Gravis Destroyer
86 ..... Pentagram Shadow
97 ..... Szybki Internet w TPSA
84 ..... Trendy 2000
82 ..... Tunery TV

89 KGB

108 Cyberspace

116 ..... Callback
118 ..... Cyberfilm: Historia Treka
114 ..... Cyberpunk: Religia
110 ..... Cyberspace: Emulatory
112 ..... Cyberspace: Samochody
115 ..... Fan Fiction: Wieża Babel
119 ..... Mudy
108 ..... News
117 ..... SF: Huxley

128 Manga Room

128 ..... Pokemon: Składanie talii

130 W następnym numerze

Konkursy

29 ..... Konkurs Adaś i Pirat Barnaba
120 ..... Konkurs Nocturne
28 ..... Konkurs Tomb Raider
125 ..... Rozwiązanie konkursu Topware
125 ..... Rozwiązanie konkursu Tornado

Redaktor naczelny
Emil „*Emilus*" Leszczyński
emil@ssonline.com.pl

Z-ca red. nacz.
Waldemar „*Pegaz Ass*" Nowak
waldek@ssonline.com.pl

Sekretarz redakcji
Piotr „*Raven*" Leszczyński
piotrl@ssonline.com.pl

Media redaktor
Jacek „*Zaq*" Gadzinowski
zaq@ssonline.com.pl

Zespół redakcyjny:
Paweł „*Pooh*" Chmielowiec
Dariusz „*Berger*" Góralski
Paweł „*Pejotl*" Jankowski
Robert „*Mr. Root*" Korzeniewski
Aleksander „*Potwur*" Krzanowski
Konrad „*KKK*" Kwiatkowski
Grzegorz „*SCSI*" Młodawski
Maciej „*Mamut*" Ogiński
Szymon „*El Simone*" Olesiewicz
Mateusz „*Banzai*" Ożyński
Dariusz „*Konsolite*" Pasturczak
Rafał „*Jetboy*" Piasek
Adam „*Nubarus*" Piesiak
Zdzisław Pisiński
Piotr „*Sokół*" Sokołowski
Dominik „*Teg*" Wojnarowski

Design & DTP
STUDIO ProScript
Pegaz Ass® Design Group:
Waldemar Nowak
Jacek Piekarek
Adam Andrzejewski

Dział Reklamy
Janusz Kunatkowski
tel.(0-22) 652-37-37

Druk
UNIPROM S.A.
Warszawa
ul. Mińska 69
Nakład 125.000 egz.

Adres redakcji
NEW S SERVICE
00-800 Warszawa 66
skr. poczt. 21
tel./fax (0-22) 624-91-47
pon-pt. godz. 9⁰⁰-16⁰⁰
e-mail:
redakcja@ssonline.com.pl
Internet:
http://www.ssonline.com.pl/

Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, w przypadku publikacji, zastrzega sobie prawo do skrótów. Wszystkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli.

Wydawca: ProScript Sp. z o.o.

Jeżeli nie grałeś jeszcze w BALDUR'S GATE 2, to... w zasadzie w porządku, gdyż ta gra ukaże się najwcześniej za pół roku, jednakże o tym, dlaczego warto na nią poczekać, opowie nasz redakcyjny arcymag Nubarus

DUKE NUKEM FOREVER to gra, na którą wierni fani czarnego humoru czekają już latami, a nieżyczliwi ludzie śmieją się z nich, że będą czekali na nią ZAWSZE (ang. FOREVER). Na szczęście w tym miesiącu nastąpił przełom w tej dziedzinie i właśnie o tym, jak i o nowych informacjach na temat DNF, dowiecie się z materiału W PRZYGOTOWANIU

QUAKE 3: ARENA to jedno z najwyższych osiągnięć w grach typu FPP pod koniec tego roku. Czy jest lepszy od UNREAL TOURNAMENT? O tym już w recenzjach

TRENDY 2000 to nowa działka prof. supernadzwyczajnego, doktora Pooha, który opowiada o tym, co będziemy w najbliższym roku trzymać w ręku, co w kieszeni, a co spokojnie wejdzie nam do... ucha, ma się rozumieć!

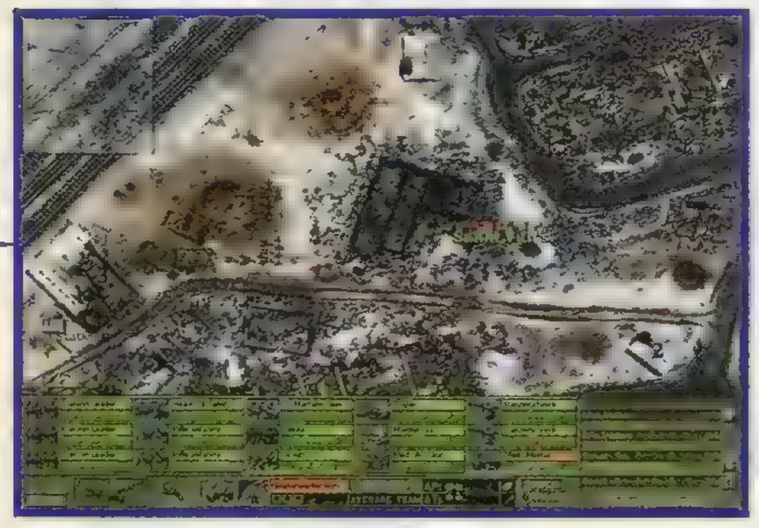
Tuner telewizyjny to konieczność dla przyszłych posiadaczy komputerów, którzy chcieliby oglądać telewizję, słuchać radia, pisać list i surfować po Internecie. Jeżeli chcecie być na czasie i zakupić takowy już dzisiaj, zapraszamy po informacje do działu HARDWARE

Kolejny numer to kolejne nowe działy, tym razem KILL'EM ZONE – dla fanatyków gier FPP – oraz THE WARSAW POST – dla lubujących się w informacjach z branży

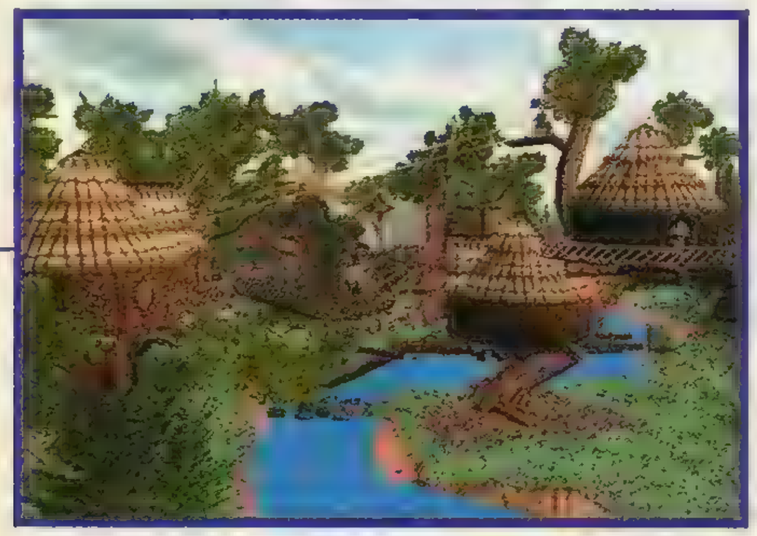
Lara w Warszawie to prawdziwy cud nad Wisłą, którego nie omieszkał sfotografować i opisać nasz specjalny wysłannik – Pegaz

GABRIEL KNIGHT 3 – w końcu jest! w końcu genialny! Fani przygodówek mogą zacząć gotować kawę i paluszki – to będzie dłuuuuga noc!

INDIANA JONES AND INFERNAL MACHINE to przygodówka mająca zastąpić TOMB RAIDER–a. W tej potyczce przekonamy się, czy lepiej mieć jeden bat, czy dwa duże... to znaczy... chodziło mi o oczy



Bergerowi zaświeciły się oczy w momencie, gdy dostał do zrecenzowania upragnione CLOSE COMBAT 4. A dlaczego przestały mu się świecić po oddaniu recenzji? O tym już w numerze



Okazało się, że wiele osób w Polsce lubi tytuły RPG, jednakże ULTIMA 9 to gra nie dla nich i nie na teraz – fakt ten rzeczowo i składnie wyjaśni Mousieur La Nubarus

ADAPTACJA DEWALUACJI

Wiem, wiem, przyznaję się bez bicia do pewnego rodzaju falstartu związanego z akcją pod kryptonimem „Dewaluacja Ocen"; akcją, która teoretycznie miała miejsce w zeszłym numerze. Piszę „teoretycznie", gdyż założenia były ustalone, ale pacjent, niestety, zmarł – to znaczy nadal pojawiało się sporo ocen 8 i 9, z tego też powodu niektórzy mogli sądzić, że nic się nie zmieniło. Taki stan zaistniał z kilku powodów: po pierwsze, każda nowa akcja, norma, dyrektywa i rozporządzenie musi się niejako „przegryźć" na nowym gruncie i dlatego dopiero w tym numerze widać wyraźne zaostrzenie ocen i konsekwentne ich odzwierciedlenie z uzasadnieniem w tekstach recenzji. Po drugie, dramat polega na tym, że akcję przeprowadzamy w okresie wysypu gwiazdkowego, kiedy na rynek wchodzą gry najlepsze i często będące w ogóle wyznacznikami nowych nurtów i trendów w branży. Po trzecie, nie oszukujmy się – wystawienie oceny w miarę obiektywnej, spójnej i mającej uzasadnienie w faktach, a zarazem w subiektywnym odczuciu gracza, nie należy do najłatwiejszych zadań, o czym każdy recenzent gier komputerowych wie najlepiej. Gorąco zachęcam do lektury recenzji w tym numerze oraz do weryfikacji ocen i spostrzeżeń w nich zawartych – wszelkie listy, głosy i sugestie z Waszej strony będą bardzo mile widziane. Szczególnie zapraszam do przeczytania recenzji dwóch gigantów tej Gwiazdki, a mianowicie QUAKE 3 ARENA i UNREAL TOURNAMENT, czyli gier, które stoczyły bój o palmę pierwszeństwa na podium gier FPP. Warto także zajrzeć do recenzji czterech świątecznych niewypałów, jakimi są: TOMB RAIDER 4, INTERSTATE '82, CLOSE COMBAT 4 i ULTIMA 9. Te gry miały ambicję, by zjeść wszystkich na święta, a okazały się przeciętnymi tytułami, i basta! Na koniec polecam recenzję GABRIEL KNIGHT 3 – gry, która nie zawiodła oczekiwań swoich wiernych fanów.
Do zobaczenia za miesiąc

Emilus

1 – **KASZANA I BADZIEW!!! Nie, nie widziałem jej nigdy!!!**

2 – **CIENIZNA. Dobra, aby pokazać nie lubianym osobom, doskonale nadaje się jako podkładka pod mysz, ewentualnie jako podstawka pod kawę.**

3 – **NIE POLECAMY. Szkoda pieniędzy, chyba że zbliża się koniec roku podatkowego i potrzebujecie rachunków na pomoce naukowe.**

4 – **GRA SŁABA, mająca drobne wady; w dodatku ten pomysł już gdzieś widziałem...**

5 – **GRA PRZYZWOITA, spełniająca wszystkie wymogi aktualnie stawiane grom należącym do danego gatunku.**

6 – **GRA PONADPRZECIĘTNA, zawierająca ciekawe, intrygujące elementy.**

7 – **GRA WYŚMIENITA, którą warto zakupić ze względu na liczne walory artystyczne, techniczne i fabularne.**

8 – **GRA WYBITNA, musisz ją mieć! W swoim gatunku należy do pierwszej ligi.**

9 – **GRA PRZEŁOMOWA, kamień milowy danego gatunku. Jeżeli jej nie widziałeś i w nią nie grałeś, to nie masz o czym rozmawiać z kolegami.**

10 – **GRA–LEGENDA!!! Należy wytapetować nią sobie pokój!**

W procesorze PIII odkryto już 50 błędów! Nie do końca dopracowana architektura PIII, produkowanego w technologii 0,18 mikrona, powoduje, że procesory pewnych serii uruchamiają się dopiero po ich dwukrotnym włączeniu. Według Intela na rynku znajduje się tylko 1–2% chipów z tą usterką. Pomimo tego oświadczenia firma Dell tymczasowo wstrzymała produkcje systemów opartych na PIII.

Apollo KX133 to nazwa długo oczekiwanego chipsetu firmy Via. Konstrukcja ta jest bardziej zaawansowana niż Irongate firmy AMD, który obsługuje wszystkie dotychczasowe płyty główne przeznaczone pod Athlona. KX133 obsługuje m.in. 133 MHz pamięci oraz AGP 4x. Firmy AOpen, Asus, Epox, Biostar oraz Fic już zapowiedziały produkcję płyt głównych opartych na tym chipsecie. Pierwszych modeli można się spodziewać na przełomie 1999 i 2000 roku.

Kto z Was ma zbędny miliard dolarów?! Nikt? A szkoda, bo bez takiej sumy rosyjska firma Elbrus nie będzie mogła rozpocząć produkcji procesora, który według symulacji jest znacznie szybszy, a przede wszystkim tańszy od konkurencyjnych układów Intela!

Firma AMD ma się coraz lepiej! Jej najnowszy procesor o nazwie Athlon dzięki bardzo wysokiej wydajności zdobywa coraz większą popularność, nic więc dziwnego, że AMD przedstawił plany na 2000 rok dotyczące rozwoju architektury tego procesora. W pierwszym kwartale do sprzedaży trafią modele o częstotliwości 800 i więcej MHz, produkowane w technologii 0,18 mikrona w nowoczesnej fabryce AMD na terenie Niemiec. Potem na rynek wejdą procesory Athlon z cache L2 pracującym z pełną prędkością procesora i umieszczonym w jego rdzeniu. Model o kryptonimie Thunderbird prawdopodobnie posiadać będzie 512 kb cache tego typu i przeznaczony jest na rynek serwerów. Natomiast model o kryptonimie Spitfire posiadać ma 128 lub 256 kb cache L2, także w rdzeniu procesora, i przeznaczony będzie na rynek tanich pecetów. Z zapowiedzi wynika, że Spitfire nie będzie pracował w Slot-A, lecz w Socket-A, dzięki czemu jego cena ma być porównywalna z ceną Celerona. I na tym się kończy podobieństwo tych procesorów, gdyż wydajność Spitfire będzie prawdopodobnie dużo wyższa niż porównywalnego Celerona! W końcu to Athlon...

A teraz trochę o overclockingu procesorów – niewiarygodne, co niektórzy napaleńcy mogą wyczyniać ze swoimi komputerami! Pewien Japończyk, stosując chłodzenie azotem, zdołał podkręcić 733 MHz PIII, wykonany w technologii 0,18 mikrona, do 1264 Mhz!!! Paru Anglikom udało się natomiast podkręcić procesor o „kryptonimie" 486 SX 25 MHz do magicznych 247 MHz!!! Niestety, pomimo maksy-

Ostatnie dni tego wyjątkowego (dzięki mediom... he, he) roku grzmią przy eksplozjach testowanych przed Sylwestrem petard, rakiet i misternie skonstruowanych w zaciszach domowych pocisków mających zwiastować koniec (błędnie) XX wieku. Premiera goni premierę, a tytuły dumnie noszą trzy zera przy pasie. Cóż, mogę w tej szalonej atmosferze tylko podziękować za listy w tym, odchodzącym w niepamięć, roku i życzyć Wam naprawdę oryginalnych, ambitnych i rewolucyjnych gier i jeszcze bardziej bombowych dziewczyn w roku 2000. Mam nadzieję, że starczy mi sił, aby opisywać w telegraficznym skrócie wszystkie najważniejsze premiery w najbliższym czasie i nie dać się stadom niewypałów i gier, wobec których eufemizmem jest określenie „klon". Aha, udanych świąt i odpoczynku – tego wszyscy potrzebujemy. Do zgrania w przyszłym roku!

NEWSREADER

POLSCY DYSTRYBUTORZY

CD PROJEKT

Tyle zmian w ciągu tak krótkiego czasu – a ja nie mam tu za dużo miejsca. Zatem strzelam z pepeszy: CD PROJEKT wydał DESCENT–a 3, otwierając jednocześnie polski serwer do grania w trybie multiplayer. Firma ta podpisała także umowę z HASBRO, stając się jej wyłącznym dystrybutorem. W związku z tym na przełomie roku ma wydać bardzo tanie gry (wszystko po 39 zł): BT: MECH COMMANDER, DARK EARTH, FROGGER, GRAND PRIX 2, GRAND PRIX MANAGER 2, M1 TANK PLATOON 2, RISIKO, TOP GUN: HORNEST NEST, TRANSPORT TYCOON, WORMS , 2, X–COM: APOCALYPSE, X–COM: INTERCEPTOR. Dystrybutor miał dodatkowo premierę PIZZA SYNDICATE, ATLANTIS 2, a przed sobą: FAUST–a (styczeń) i MESJASZA (luty). W dalszym okresie zapowiada również DIABLO 2 (termin przesunięty – ogólnikowo mówi się o pierwszym kwartale), MONOPOLY 2000 (luty), FREESPACE 2 (luty) i CYWILIZACJA 2 (luty), LARRY 7 (I kw.) i INVICTUS (I kw.). Zanosi się także na szaleństwo młodych graczy – HOKUS POKUS RÓŻOWA PANTERA w cenie 69 zł uderzy jeszcze w grudniu. Tradycyjna już lokalizacja to betka – za to w nagraniach piosenek wzięli udział najlepsi ludzie estrady: Majka Jeżowska, Tomasz Szwed i Natalia Kukulska. Do gry będzie dołączony specjalny kompakt z muzyką stworzoną przy współudziale gwiazd.

LEM

LEM, po udanej serii dobrych tytułów sportowych i QUAKE–u 3, udał się najwyraźniej na zasłużony odpoczynek i próżno szukać u nich większej ilości nowych tytułów. Jeszcze w tym miesiącu wydany zostanie INTERSTATE '82 i – wzorowany na nim – VIGILANTE 8 (PSX).

MIRAGE

Opisywanej w tym numerze wizycie Lary Weller nie będę już poświęcał więcej miejsca, powiem tylko, że na te dwa dni zdominowała ona działalność MIRAGE–a. Jednak dystrybutor zapewnił, iż nie spocznie nim nie dojdzie do końca roku, a i dalej dumnie krocząc pokaże małe co nieco. Sensacyjną informacją wydaje się być to, że w ostatnich dniach grudnia ma wyjść na rynek DAIKATANA. Trochę to niepoważne, skoro jest już (gdy piszę te słowa) 13 grudnia, a firma nie potrafi podać szacunkowej ceny i gry nie ma jeszcze na Zachodzie. Tak czy inaczej, mają ukazać się, z większą dozą prawdopodobieństwa, takie tytuły: URBAN CHAOS (165 zł), SEGA RALLY 2 (165 zł), MIGHT & MAGIC 7 (149 zł), FORD RACING (129 zł), PRO PINBALL FANTASTIC JOURNEY (59 zł), MIG ALLEY (129 zł).

OPTIMUS

Od pewnego czasu oddziałem zajmującym się wydawaniem gier OPTIMUS–a stała się firma PLAY–IT. Dlatego od przyszłego numeru (żeby teraz za bardzo nie zamieszać) będę tego dystrybutora nazywał nie OPTIMUS, ale właśnie PLAY–IT. A jeśli chodzi o to, co wydają – to wyszedł właśnie zlokalizowany FARAON (ang. PHARAOH) i GTA 2, a ma wyjść jeszcze SWAT 3 i dodatek do HALF LIFE – OPPOSING FORCE. Szczegóły na stronie www.play–it.pl.

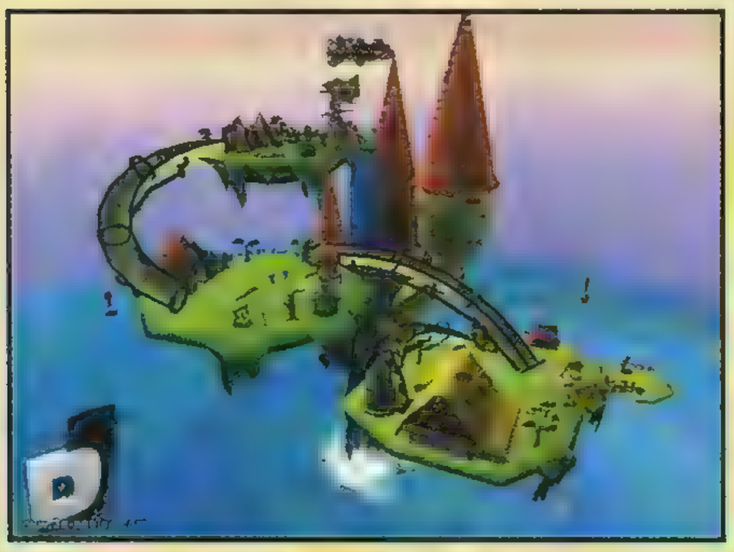
REPUBLIC: REVOLUTION

Od jakiegoś czasu, przy moim zintensyfikowanym testowaniu gier i czytaniu ich zapowiedzi, zauważyłem, że rzadko która gra zwraca

moją uwagę. Do tej wybranej grupy należy na pewno REPUBLIC: REVOLUTION. Ta zupełnie wizjonerska gra–symulator imituje społeczeństwo. Celem całej gry jest, jak można się domyśleć, urząd prezydenta. Sam pomysł to jeszcze nic – autorzy z londyńskiego teamu ELIXIR wykorzystali zupełnie nowatorskie sposoby kompresji danych, procedury sztucznej inteligencji i osiągnęli szczyty możliwości graficznych. W REPUBLIC będzie można przejść swobodnie z mikro– do makroskali, zmieniając życie każdego z miliona obywateli, powodując wybuch zamieszek, walkę pomiędzy frakcjami politycznymi, korupcje czy strajk pracowników metra. Ze względu na duży stopień skomplikowania gry kres pracy nad tym ambitnym symulatorem zapowiada się na ostatnie miesiące tego roku. Screeny powinny potwierdzić wypowiedzi twórców gry...

KNIGHTS

PROJECT TWO INTERACTIVE wysuwa propozycję produktu zmieszanego z kilku gatunków. I tak, planowana do ukończenia w połowie roku gra KNIGHTS będzie kompilacją strzelanki, platformówki, strategii i mordobicia. Podobna z grubsza do MARIO 64 czy ZELDY, ma być jednak nową jakością, ale szczegóły twórcy wyjawią dopiero w odpowiednim, bezpiecznym dla ich patentu czasie. Wiemy tylko tyle, że bohaterem jest tytułowy rycerz, który boryka się z problemami dokonywanych przez siebie wyborów i orkami dybiącymi na jego opancerzone życie.



BLITZ: DISC ARENA

Jeśli mówi Wam coś tytuł SPEEDBALL, to zrozumiecie szybko ideę gry BLITZ: DISC ARENA. Na początku wygląda jak strzelanka FPP, a okazuje się, że to gra sportowa. Owszem, sport wyimaginowany (przez autorów z SOUTHEND INTERACTIVE) i przetransponowany do bliżej niesprecyzowanej przyszłości, ale jednak sport. Rywalizacja dwóch drużyn nie różni się zbytnio od rugby czy futbolu amerykańskiego, tyle że zawodnicy w BLITZ rzucają dyskiem i są znacznie bardziej brutalni niż ich odpowiednicy w autentycznych sportach. Alternatywa dla serii ELECTRONIC ARTS ma zagrozić „elektronikom" pod koniec roku.

DRAGONFLIGHT

Brytyjski oddział GROLIER–a zajmuje się projektem o nazwie DRAGONFLIGHT. Osadzona w świecie fantasy (zamysłu Anne McCaffery) gra RPG ma zostać sfinalizowana w połowie roku. Będzie to klasyczna (jak na takie realia) opowieść o K'Dorze – młodym smoczym jeźdźcu ratującym cywilizację od zagłady. W grze mamy możliwość spotkać ponad 200 postaci w ogromnym świecie, doświadczyć wielu przygód towarzyszących ukończeniu głównego zadania. Na zdjęciach wyróżnia się znakomita grafika i mnóstwo przerażających smoków.

PRIVATE WARS

Wygląda na to, że nisza, jaką powoli zaczęły wypełniać sequele SPEC OPS–ów i DELTA FORCE może się poszerzyć o PRIVATE WARS ze stajni GT INTERACTIVE. Gra w konwencji symulacji taktycznej, jakie można zliczyć na palcach jednej ręki, może być pierwszą jaskółką, jeśli chodzi o rozpowszechnienie się tego podgatunku. Jej zasady są zbliżone do poprzednich takich produkcji – zmienia się cel – stajemy w obliczu nie wroga publicznego czy terrorysty, lecz walczymy z drugą grupą najemników, opłaconych, aby zamienić nas w miazgę bez pytania za co i jak się nazywamy. Prywatne wojny mafii czy innych organizacji mogą być chyba ciekawsze od czarno–białych podziałów. Zobaczymy za kilka miesięcy...

malnego wyżyłowania nie udało się na takim procku pograć w QUAKE–a...

Rage Fury MAXX to najnowszy akcelerator firmy Ati, powstały z połączenia na jednej karcie dwóch chipów Rage 128 Pro. Podstawowe dane techniczne tej karty to: 64 MB RAM, wydajność na poziomie 500 mln pikseli/sek, obsługa AGP 4x oraz większości funkcji zawartych w DirectX 7. W momencie gdy czytacie te słowa, Rage Fury MAXX powinien być już dostępny w sprzedaży (cena w USA – 299 dolarów). Jednak to nie koniec nowości ze stajni Ati, bowiem w 1 kwartale 2000 roku do sprzedaży wejdzie akcelerator Rage 6, będący połączeniem Rage Fury MAXX z procesorem geometrycznym, obsługującym efekty T&L, o wydajności na poziomie 45 mln teksturowanych trójkątów na sekundę (GeForce 256 wyświetla „tylko" 15 mln poligonów/sek). Ciekawe, czy ATi dotrzyma obietnicy...

X–BOX to kodowa nazwa konsoli firmy Microsoft, charakteryzującej się wydajnością na poziomie 30–60 mln poligonów (wielokątów)/sec oraz 2 gigapikseli/sek!!! Dzięki takim osiągom X–BOX ma być porównywalny (a być może i lepszy) z PLAYSTATION 2, nie wspominając już o Voodoo5 6000 z jego „marnymi" 1,3 gigapikselami/sec... Sercem tej konsoli może być procesor Athlon lub K6–2/3E. Pogłoski mówią, że za grafikę odpowiedzialny będzie chip GeForce 256 lub Rage 6, ale jeszcze nic nie jest pewne. Oficjalne info na ten temat ma być podane na początku roku.

3D Mark 2000 to następca jednego z najlepszych programów testujących wydajność akceleratora lub karty graficznej przy tworzeniu trójwymiarowej grafiki. Program ten będzie wykorzystywał najnowsze osiągnięcia w dziedzinie grafiki przestrzennej, tzn. Environmental Bumb Mapping, T&L oraz wiele innych funkcji zawartych w DirectX 7. Dzięki temu wyświetlając na naszych ekranach dema obfite w zaawansowane efekty 3D program będzie kompleksowo testował kartę graficzną pod względem wydajności.

Diamond zapowiedział ukazanie się kolejnej karty dźwiękowej ze słynnej serii Monster Sound o nazwie MX400, opartej na najnowszym chipie firmy ESS Technology – Canyon 3D. Procesor ten charakteryzuje się obsługą bardzo wielu AP, m.in. DirectSound 3D, A3D 1.0 i EAX 1.0/2.0. Dodatkowo chip ten ma 320–głosową syntezę wavetable oraz obsługuje system 3D o nazwie Dolby Digital (AC–3).

Philips Semiconductors zapowiedział, że w niedługim czasie wprowadzi do sprzedaży napędy DVD–ROM o zawrotnej prędkości 12x (56x CD–ROM). Jak tak dalej pójdzie, to za rok będziemy mogli kupić DVD–ROM o prędkości 24x, a CD–ROM będzie miał na pudełku oznaczenie 100x...

Pierwsze kroki na polskiej ziemi – czy już wyjmować pistolety?

Tomasz Mazur (z prawej) i Radosław Walczyk z MIRAGE – ludzie stojący za całą tą sprawą

Oficjalne powitanie stron

Gwiazda lekko zaskoczona, że już jakiś paparazzi ją wytropił i stara się nie ułatwiać mi pracy. Jestem jedynym dziennikarzem uwieczniającym ten moment

Obiekt: Lara Croft (znana też jako Lara Weller).

Cel: zlokalizować i zebrać dowody.

Czas misji: 29.11 – 2.12.99

Lokalizacja: Warszawa i okolice.

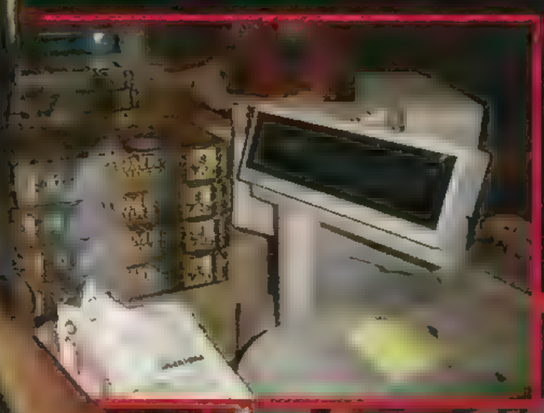
Mniej więcej tyle wiedziałem o polskim tournee najbardziej znanej kobiety w branży s o f t w a r e'owej. Oczywiście, wiedziałem więcej, ale już tyle wystarczyło, by przygotować dla Was jedyną w swoim rodzaju relację, dopalo-

ną takimi materiałami, jakich nie znajdziecie nigdzie na świecie. Postaram się tak opowiedzieć o wizycie Lary, żebyście się poczuli jak jej uczestnicy. No to jazda!

Dzień pierwszy

Wszystko zaczęło się 29.11.1999 około godziny 22.00, kiedy to przyleciał ostatni samolot z Londynu. Obstawiałem, że będzie to ten – bo wylatuje ok. 17.00 (pora jak ulał) i ląduje na tyle wcześnie, by można się było wyspać – no i trafiłem. Na Okęciu oczekujących jak na lekarstwo, ludziska snują się. Widzę, że nie jestem sam – oto pan Tomasz Mazur z firmy MIRAGE i nasz dawny kolega redakcyjny Radosław Walczyk (jak się okazało, odpowiedzialny za opiekę nad gwiazdą). Ja zobaczyłem ich, oni mnie, i konsternacja... Przywitaliśmy się.

Dowód czarno na białym – prapremiera światowa miała miejsce w Polsce 30.11.99 o godzinie 15.30



Tomek – Waldek, co ty tutaj robisz, to jest nieoficjalny przylot? Ja – Oficjalny czy nie, ważne, żeby przyleciała, a ktoś to musi uwiecznić. Radek – A czy ktoś się upewnił, że oni dziś przylecą? Wszyscy – Ha, ha, ha!

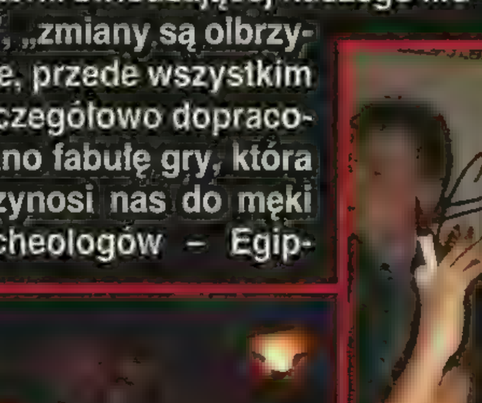
Mijają minuty, pasażerowie wypełzają, a ekipy Lary nie widać. Ja – Panowie, a jak ona przewozi te pistolety? Może ją zatrzymali? Wszyscy – Ha, ha, ha!

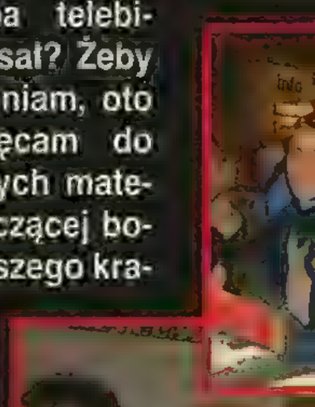
Nagle wychodzi, poznaję ją z daleka, mimo że zupełnie inna, taka drobna, dziewczęca, delikatna, w płaszczu do ziemi. Panowie z MIRAGE ruszają do oficjalnych powitań, a ja cyk-cyk po fotce. Przylecieli we trójkę – Lara Weller, Andy Watt i Justine Jenkins. Moment zamieszania, gdzieś się zapodziały taksówki. Odjazd do hotelu. Jest 22.35.

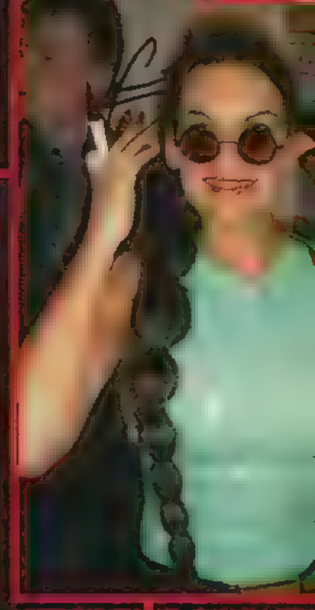
Dzień drugi

Otwieram oczy, patrzę przez okno buro, brudno, oj nie poogląda sobie gość stolicy. 30.11.99, godzina 13.00, pierwszy punkt programu – konferencja prasowa. Ludzi sporo, kilka kamer TV, dziennikarze, kilka znajomych twarzy. Za mną siedzą Gulash i Banana Split – przywitaliśmy się.

Zaczynamy – wychodzi jakaś panna i zaczyna konferansjerkę. Pierwsza myśl: „Problemy z wymową? Trema?". Czyta historię gry TOMB RAIDER (ilustracje na telebimie)... litości, kto to pisał? Żeby nie było, że coś ściemniam, oto kilka cytatów: „zachęcam do przejrzenia dostarczonych materiałów prasowych dotyczącej bohaterki zwiedzającej naszego kraju", „zmiany są olbrzymie, przede wszystkim szczegółowo dopracowano fabułę gry, która przynosi nas do męki archeologów – Egip-







LARA W WARSZAWIE

BÓG ODDOWIEC W KAŻDYM CAŁU

tu", „fantastycznie wygląda gra świątyń na malunkach znajdujących się w starożytnych grobowcach", „a teraz bym chciała Państwu serdecznie powitać i zaprosić jeszcze raz, bo tutaj zaraz wychodzi panna Lara Weller, proszę o oklaski" (i tu wyszedł ochroniarz). Nie jestem złośliwy, tak było. Czas jednak na Larę...

Wyszła, rozejrzała się i wykonała majestatyczny skłon imitując serię z gnatów. Miodzio!!! Że też Was tam nie było... i kolejny skłon... i kolejna seria... i kolejna... trzask fleszy, kamery kręcą. Przyszedł czas na pytania:

● Jan Stradowski, Gazeta Wyborcza – Mam pytanie do Pani Lary Weller, nie do Lary Croft. Jest Pani wcieleniem wirtualnej kobiety, którą zaprojektowano co do piksela – tak, żeby spełniała wszystkie męskie fantazje. Czy nie czuje się pani dyskomfortowo, ponieważ model wirtualny może być zaprojektowany, a Pani nie? (Po przetłumaczeniu wyszło z tego inne pytanie, więc odpowiedź jest nie na temat). ● Lara – Myślę, że jest OK, ona jest seksy, bo jest zaprojektowana przez mężczyznę i stanowi to element gry. Jej seksizm jest natomiast bardzo inteligentny, silny i dlatego lubię ją odtwarzać. Z niej nie jest taki puszek–okruszek–bezciuszek. ● Anonim – Kiedy na drodze Lary Croft staje jakiś przeciwnik, to ona go zabija, a co Pani robi, gdy jest Pani zła, zdenerwowana i coś się nie udaje? (Znów pytanie zostało przetłumaczono „od czapy"). ● Lara – Chodzi o to, co będę robiła, gdy mój kontrakt się skończy?

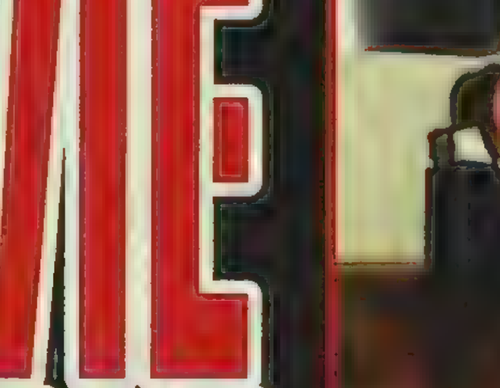
Konferencja prasowa

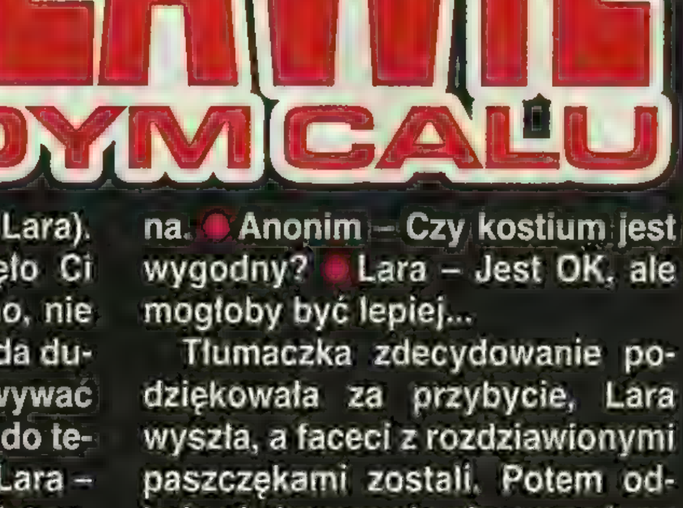
Nie wiem, czy będzie kolejna Lara Croft, jeszcze nie zostało nic w tej sprawie postanowione. Mój kontrakt kończy się w maju i mam masę planów na potem. (Odpowiedź przetłumaczono jeszcze gorzej niż pytanie, więc wyszło, że co roku będzie kolejna Lara). ● Anonim – Ile czasu zajęło Ci przygotowanie się żeby... no, nie tak wyglądać, bo tu się nie da dużo zmienić, ale żeby zachowywać się tak jak Lara. Czy miałaś do tego specjalnego trenera? ● Lara – To przyszło mi bardzo łatwo, oczywiście trochę musiałam pooobserwować jej ruchy, ale nie zajęło to zbyt wiele czasu. Trochę doświadczenia... też mam ciemne włosy i oczy... ● Anonim znów się dopytuje o sprawę zachowania Lary Weller w życiu prywatnym – trudno się dziwić, wszak odpowiedzi nie dostał. ● Lara – Jestem mniej agresywna, ale jak ktoś przegnie, to powinien uważać (uśmiech). ● Waldemar Nowak, New S Service – Jak to się stało, że Pani w ogóle została Larą, czy to był jakiś konkurs, nabór, przypadek? ● Lara – Odbył się wielki casting w Londynie. Moja macierzysta agencja modelek brała w tym udział, dostałam kilka telefonów, kaset wideo, przymierzyłam kostium i zostałam wybrana. ● Anonim – Czy kostium jest wygodny? ● Lara – Jest OK, ale mogłoby być lepiej...

Tłumaczka zdecydowanie podziękowała za przybycie, Lara wyszła, a faceci z rozdziawionymi paszczękami zostali. Potem odbyło się losowanie pierwszych na świecie komercyjnych egzemplarzy gry. Nie wygrałem.

Godzina 15.30, Empik

Autografy, zdjęcia i tłum fanów





na „Ścianie Wschodniej", impreza dla fanów – festiwal autografów i zdjęć. Wszędzie solidne stojaki z CD. Ułatwia to ochronie panowanie nad tłumem. Dziewczyna jak maszyna maluje autografy. Rzecz bez precedensu – dzięki specjalnej klauzuli w umowie na całe 5 dni przed światową premierą rusza sprzedaż gry TOMB RAIDER 4 (ale tylko na 2 godziny). Nabywcy pierwszych egzemplarzy dostają autografy. Kasjerka mówi, że z gier to jeszcze nic tak dobrze nie szło. Jest super...

Pegaz

Ech, co to był za uścisk!

Pierwsi nabywcy nowego TOMB RAIDER–a dostawali takie pamiątki

fot. Waldemar Nowak

PS. Za miesiąc więcej sekretów Lary. Opowiemy o tym, co się działo w czasie dwóch kolejnych spotkań z fanami. Pokażemy Larę prywatnie, rzeczy, jakich w czasie jej podróży do Polski nie widział nikt, oraz takie, na których sfotografowanie dostaliśmy zgodę jako pierwsi na świecie.

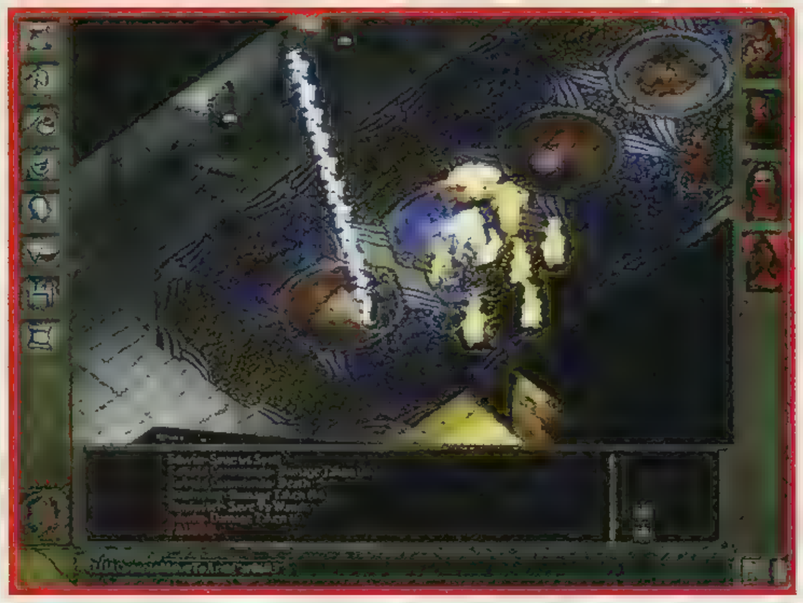
Wieczór 11 listopada 1999 r. zapowiadał się tak, jak zwykle – po wyczerpującym dniu chciałem po prostu trochę odpocząć. Za oknem panowała cisza, tylko co jakiś czas przejeżdżający w pobliżu samochód oświetlał reflektorami mój mroczny pokój. Odruchowo włączyłem komputer i spojrzałem na półkę z grami. Taaak, jak zwykle wyróżniało się tam pudełko z napisem BALDUR'S GATE. Już po chwili ładował się save, a ze słuchawek płynęły pierwsze takty znajomej muzyki. Obudziłem się wczesnym rankiem, nie pamiętając dokładnie, jak zakończyła się moja wyprawa. Jednak wspomnienia tego snu pozostały.

Wszystko zaczęło się od pukania do drzwi. W małym okienku wizjera zobaczyłem listonosza. „No nie, pewnie znowu rachunek za telefon" – pomyślałem, ale zamiast tego dostałem... pudełko z napisem: BALDUR'S GATE 2: SHADOWS OF AMN. Pokwitowałem odbiór i ładnie się pożegnałem, udając, że wcale nie jestem zdziwiony. Data nadania: 20 grudnia 2000 r. Dobra, chcę się już obudzić... Nagle pojawił się elf. Elf jak elf – wiecie, jak wygląda. Oznajmił mi, że zostałem przeniesiony w czasie i oto jako pierwszy mogę pograć w drugą część „Baldura". A ja mu na to, że to tylko sen i zaraz się obudzę. Uśmiechnął się jakoś dziwnie i zaczął opowiadać...

BG ukazał się nie tak dawno, bo w roku 1998, jednak już miesiąc po premierze jego twórcy rozpoczęli w tajemnicy pracę nad następną częścią gry... Nowa przygoda rozpoczyna się w kilka miesięcy po finale pierwszej wyprawy, i, tak jak poprzednia, osadzona jest w świecie Forgotten Realms, w okolicach Wybrzeża Mieczy. Ale nie martw się, Twoje podróże nie będą ograniczone tylko do tego rejonu. Odwiedzisz zapomniane już Elfie Lasy, a nawet znajdziesz się w podwodnym mieście, które zamieszkuje rasa istot zwanych sahuagin. Zwiedzisz też Astral Plane, demoniczny Abbys i wiele innych miejsc, których nie można było znaleźć w pierwszej części. Sam więc widzisz, że otoczenie nie będzie monotonne.

Podstawą do stworzenia BALDUR'S GATE 2, jest, tak jak dla jego poprzednika, Infinity Engine. Ponownie obserwujemy akcję w rzucie izometrycznym, a obraz wyświetlany będzie w rozdzielczości 800x600 (poprzednio było to 640x480). Poza tym w tej dziedzinie nie będzie rewolucyjnych zmian, a jedynie drobne ulepszenia. I tak np. można wyłączyć boczne i dolne menu, aby delektować się pełnoekranowym obrazem, płynąca woda będzie realistycznie animowana, flagi zafurkoczą na wietrze, a wizualne efekty czarów staną się jeszcze bardziej odjazdowe. Poprawiony zostanie, nieczytelny dotychczas, dziennik podróży. W BG2 podzielono go na questy wypełnione, questy „w drodze" i – tak jak poprzednio – zapis ważnych zdarzeń. Także mapa stanie się „przyjazna", a na dodatek otrzymamy możliwość nanoszenia własnych notatek. To wszystko drobne, ale ważne szczegóły.

Dobrą wiadomością jest też to, że można importować postaci z pierwszej części czy dodatku TALES OF THE SWORD COAST, dzięki czemu zaczniemy zabawę z odrobinę silniejszym bohaterem. Oczywiście można go także stworzyć od podstaw (na wejściu posiadasz 89 000 punktów doświadczenia). Już w tym miejscu widać pewne zmiany. Przede wszystkim otrzymujemy więcej ras do wyboru (pojawia się np. półork), pomyślano też o zwiększeniu liczby profesji: nasza złodziejka z czasem awansuje na zabójczynię, wojownik na barbarzyńcę, ranger na beastmastera itd. Jeżeli chodzi o magię, to nie zabraknie żadnej „szkoły" znanej z pierwszej części. Dostaniemy dostęp do jeszcze potężniejszych czarów, tym razem już z dziewiątego kręgu magii, takich jak Zatrzymanie Czasu, Dezintegracja czy Wskrzeszenie. To ostatnie zaklęcie będziesz rzucał dość często, ale ożywiona w ten sposób postać straci na stałe 10 punktów życia. W zależności od profesji naszego bohatera może on awansować od siedemnastego do dwudziestego czwartego poziomu doświadczenia (co oznacza zdobycie 2 950 000 punktów). Powrócą również postacie, które spotkaliśmy w poprzednim epizodzie, takie jak np.: Imoen, Jaheira, Minsc czy Boo. Pojawią się,



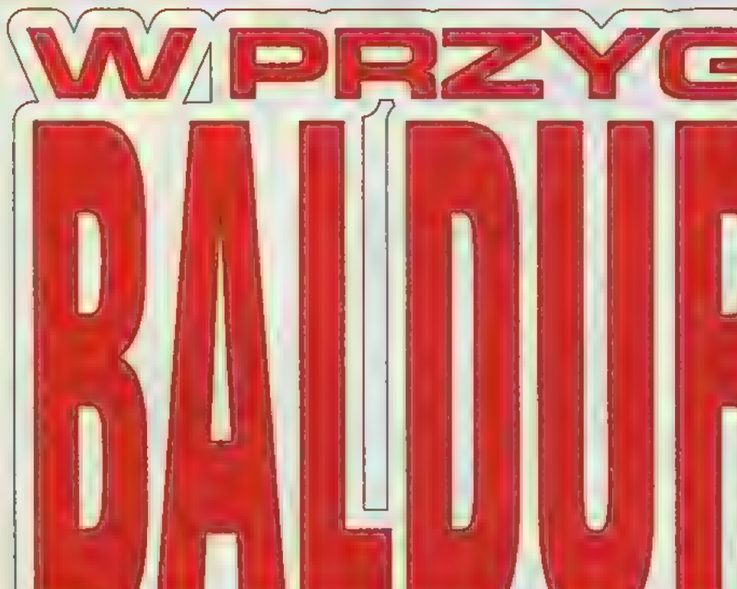
ka naprawdę śmiałych rozwiązań. Przykładem niech będą chociażby fortece. O co chodzi? Po prostu, jak to bywa w prawdziwie epickim RPG, możesz dorobić się własnej siedziby! Nie stanie się to, oczywiście, od razu, bo na wszystko trzeba zapracować, w tym wypadku zdobyciem odpowiedniego poziomu doświadczenia i wypełnieniem pewne-

acjach. Beastmaster uzyska zdolność oswajania i szkolenia dzikich zwierząt – wytresowane zwierzaki dołączą do Twojej drużyny. Wprowadzono kilka pozytywnych zmian dotyczących umiejętności. Teraz zdolności złodzieja „hide in shadow" (ukrywanie się w cieniu) i „move silently" (bezgłośnie poruszanie się) połączone zostaną w jedną – „stealth" (skradanie). Umiejętność posługiwania się krótkimi mieczami nie będzie oznaczać, że możemy wymachiwać np. bastardem, bo autorzy gry pilnują realiów. Niestety, postacie nie będą biegać. Twórcy BG2 tłumaczą, że kłóci się to z ich koncepcją gry, obiecują jednak, że otrzymamy możliwość przyspieszenia podróży przez

W PRZYGOTOWANIU

BALDUR'S GATE 2

SHADOWS OF AMN



go questu. Nie będzie też tak, że zawsze otrzymasz jakieś tam zamczysko – kleryk dorobi się świątyni, czarodziej magicznej wieży, wojownik strażnicy itd. Z takim rozwojem sytuacji związany będzie dalszy przebieg gry. Jeśli np. zazdrosny o ziemie sąsiad postanowi Cię najechać, zostaniesz zmuszony do obrony swoich włości. To z pewnością wpłynie pozytywnie na ogólny klimat gry.

Liczba „dostępnych" przeciwników podwoi się, bo w BG:SOA wprowadzono takie nowe rasy, jak choćby: imp, beholder, leopard czy zagadkowe kou–toa i githyanki. Twoja postać będzie też mogła mieć jednego chowańca, czyli małe stworzonko, które jest bardzo przydatne w wielu sytu-

tereny, które zostały już spenetrowane, a ogólna szybkość poruszania się zostanie nieco zwiększona. Jeżeli wybierzesz drogę „zła", musisz się liczyć z tym, że wpłynie to na fabułę. Pod tym względem autorzy BG:SOA pragną jak najbardziej urealnić rozgrywkę, ukazując wszystkie strony ludzkiego postępowania.

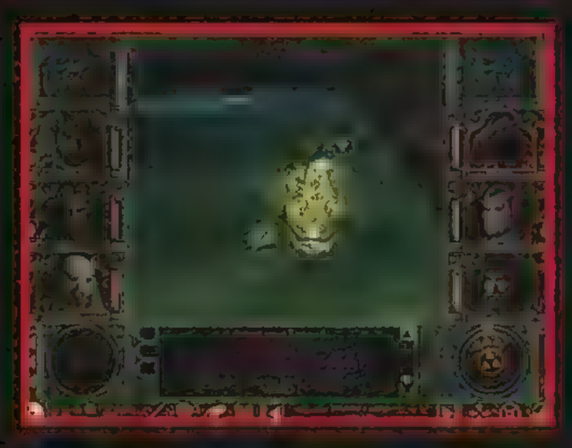
Na koniec pozostał jeszcze tryb multiplayer, który w pierwszej części okazał się niewypałem. Teraz już nie musisz czekać, aż Twoi towarzysze po kolei załatwią sprawunki u pobliskiego kowala (możecie robić to jednocześnie), a gdy jedna postać rozmawia z NPC, dla innych akcja toczy się dalej (poprzednio zatrzymywała się). BALDUR'S GATE przez wielu uważany był za czołowego przedstawiciela gatunku RPG w roku 1998. Z pewnością największy wpływ na to miała bardzo ostra kampania reklamowa, bo nie ma co ukrywać, że gra ta nie była ideałem, jednak wielu graczom mogła się podobać i przynosić satysfakcję. Dla nich właśnie druga część BG będzie idealną pozycją, jako że zapowiada się wyeliminowanie wielu błędów. Natomiast ci, którzy nie przekonali się do „Baldura", będą mieli okazję zweryfikować swe poglądy. Wszystko okaże się pod koniec 2000 roku, na kiedy to wyznaczono premierę BALDUR'S GATE 2: SHADOWS OF AMN.

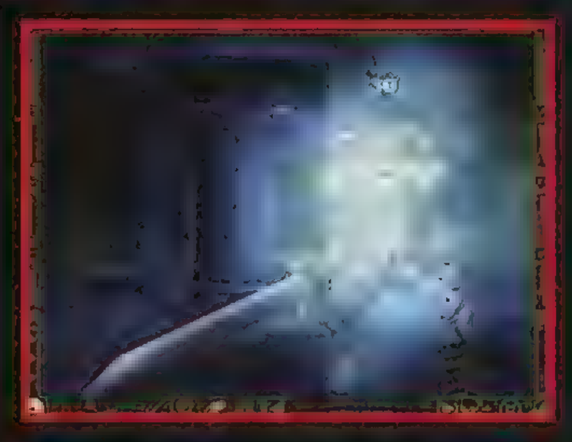
Obudziłem się i od razu postanowiłem spisać ów sen. Z poczuciem dobrze spełnionego obowiązku rozsiadłem się na fotelu, gdy nagle rozległo się pukanie do drzwi...

Nubarus
Interplay

oczywiście, nowi znajomi, ale tylko niektórzy zgodzą się na przyłączenie do naszej drużyny. W sumie napotkamy 15 NPC chętnych do wstąpienia w nasze szeregi – nie jest to zawrotna liczba, lecz twórcy gry chcą to zrekompensować bogatym tłem i historią danego bohatera.

Oprócz kosmetycznych ulepszeń w BG:SOA zdecydowano się na kil-

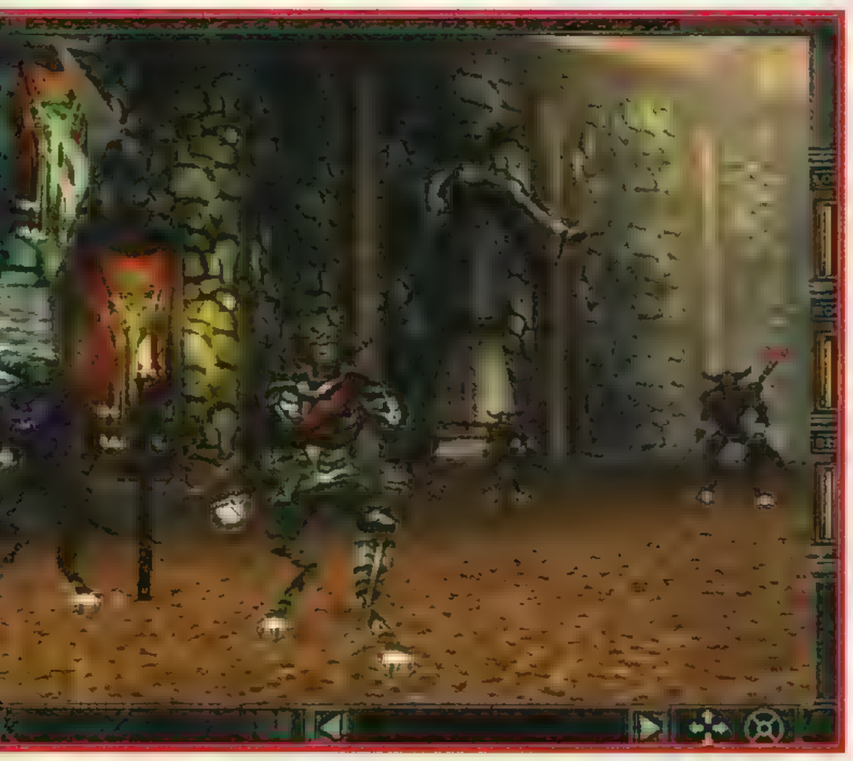




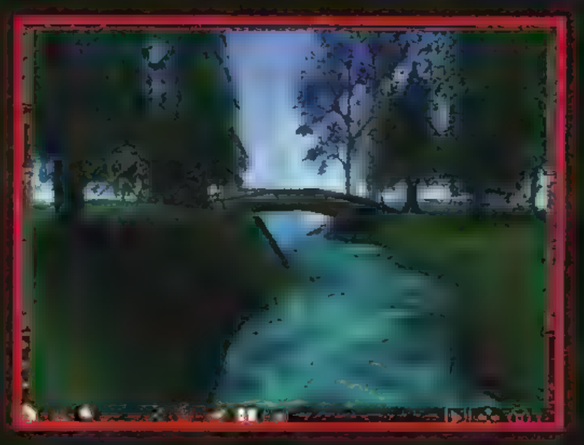
Ach, kiedyś to były czasy... To nostalgiczne wzdychanie dotyczy w szczególności gier komputerowych, gdyż ten gatunek rozrywki ewoluuje błyskawicznie. Rzeczywistość jest tu dość brutalna – po dziesięciu latach zasiadamy do kultowego niegdyś tytułu... i co się okazuje? Owszem, zabawa jest fajna, ale coś jest nie tak... Zaczynają nas razić niedociągnięcia, których wcześniej nawet nie zauważaliśmy! Jeżeli znalazłeś się w takiej sytuacji, to oznacza, że przesiąkłeś już nowoczesną technologią gier komputerowych. Musisz się leczyć! Na początek najlepszym medykamentem będzie pozycja łącząca w udany sposób stare klimaty z nowoczesnymi zastosowaniami, którym dziś już niemal nie sposób się oprzeć. W związku z tym przedstawiam Wam zbliżającą się ósmą już część kultowej sagi RPG pt. WIZARDRY. Akcja rozpoczyna się mniej więcej w chwili, gdy zakończyła się poprzednia część opowieści (WIZARDRY 7: CRUSADERS OF THE DARK SAVANT). Jeżeli jednak nie mieliście okazji zetknąć się z tą grą, twórcy umieścili w W8 specjalne intro, które wyjaśni, jak zawiązała się cała intryga fabularna. Dark Savant podróżuje przez kosmiczne galaktyki z niezwykle potężnym artefaktem. Przyrząd ten posiada ponoć moc niszczenia, jak i tworzenia nowych uniwersów, a zwany jest „Astral Dominae". Dark Savant przybywa na małą planetę Dominus, a za nim podążają dwie potężne rasy: T'Rang i Umpani. Jak nietrudno się domyśleć, także i Ty ze swoją drużyną znajdziecie się w tym miejscu. Cóż się tam wydarzy? Jak potoczą się dalej Twoje losy? Każdego, kto posiada zachowane z poprzednich części postacie, ucieszy wiadomość, że można je importować. Oczywiście zostaną one odpowiednio skonwertowane, celem przystosowania do lekko zmienionej mechaniki. Jeżeli jednak nie posiadamy zachowanych bohaterów, przyjdzie nam stworzyć ich od podstaw. W drużynie znaleźć się może maksymalnie sześć głównych postaci plus dwóch Bohaterów Niezależnych. W rzeczywistości staną się oni pełnoprawnymi członkami naszej kompanii, dlatego będziemy mogli przekazywać im ekwipunek, rozwijać ich cechy itd. Jedynym problemem jest to, że „ścieżka życiowa" NPC może rozminąć się z celami drużyny, w związku z czym pewnego słonecznego ranka Bohaterowie Niezależni po prostu odejdą w swoją stronę! Pisząc o tym, muszę wspomnieć, że relacje między poszczególnymi postaciami będą „głębokie uczuciowo". Oznacza to, że jeśli z jakiegoś powodu pomiędzy dwoma członkami drużyny rozkwitnie miłość, to możliwe jest, że w przyszłości przemieni się ona w nienawiść. Podczas gry raczeni będziemy wypowiedziami bohaterów. Nie omieszkają oni wyrazić swojej opinii, gdy zaburczy im w żołądku lub stara rana zacznie doskwierać. I nie będą to tylko pojedyncze stwierdzenia, ale dłuższe wypowiedzi, dotyczące też czasem np. konkretnej sytuacji podczas gry. Przykładowo, gdy ktoś z naszej ekipy wyczuje skradającą się od tyłu bestię, natychmiast zaalarmuje resztę drużyny. W zamyśle autorów gry proponowane rozwiązania mają uwidocznić unikalne charaktery poszczególnych osób. Jak zwykle, na początku procesu tworzenia postaci musisz dokonać kilku ważnych wyborów. Jednym z nich jest profesja – tym razem ich liczba wzrosła aż do 15! „Bishop" może używać zarówno czarów „klerykalnych", jak i typowych dla magów, jednak ta wszechstronność okupiona jest wolniejszym rozwojem bohatera. „Ninja" to idealny zabójca, mistrz w skradaniu się i niespodziewanych ciosach. „Psionics" mogą czytać myśli, wpływać na umysły przeciwników, a nawet zmusić ich do wstąpienia w nasze szeregi. „Samurai" nie ma sobie równych w posługiwaniu się mieczami, a arkana magii również nie są mu obce. Z kolei „Valkyrie" to kobieta wyspecjalizowana w walce bronią drzewcową (np. piki czy lance), a w dodatku zna się, podobnie jak kapłan, na czarach leczących, chociaż posługuje się nimi z nieco mniejszą wprawą. Wybór profesji jest bardzo ważny, bo zależnie od ich doboru gra toczyć się będzie mniej lub bardziej po naszej myśli. Niezwykle istotne jest ustawienie poszczególnych postaci w drużynie (do tego celu stworzono osobną opcję). I tak magów posiadających potężne zaklęcia ofensywne należy

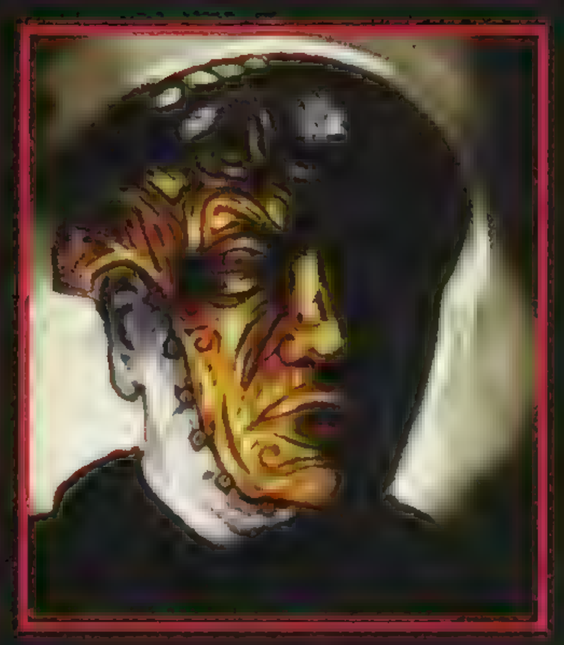
W PRZYGOTOWANIU
WIZARDRY 8

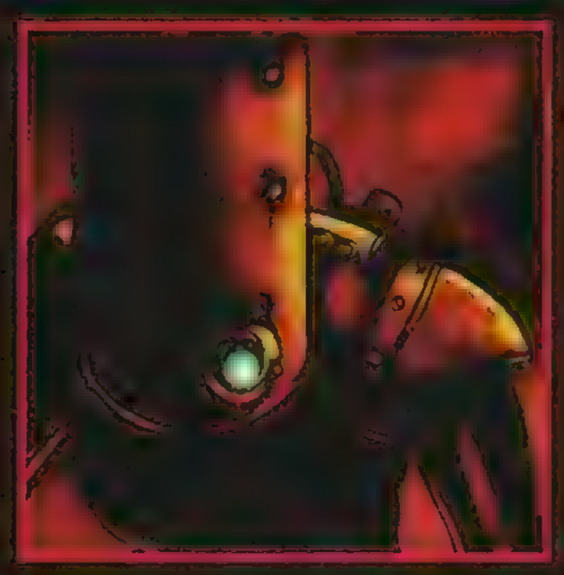
umieścić w środku, a po bokach osoby jako tako radzące sobie w walce wręcz i z dużym poziomem życia. Jest to o tyle ważne, że teraz wrogowie będą atakować z każdej strony – wreszcie koniec z klasyczną taktyką: wojownicy z przodu, a reszta obstawia tyły. Osoby grające w poprzednie części WIZARDRY wiedzą, że przeciwnicy mieli nieciekawy zwyczaj pojawiania się „znikąd". Tym razem można widzieć i atakować wrogów z daleka, a poszczególne istoty mogą nawet normalnie podróżować, choćby podążając za drużyną. Drugim równie ważnym wyborem jest rasa bohatera, którą trzeba później umiejętne dopasować do danej profesji. Oprócz standardowych – takich jak ludzie, elfy, krasnoludy, gnomy czy hobbici – do naszej dyspozycji oddano także kilka bardziej zagadkowych ras. „Lizardmen" to idealni wojownicy, ale z kiepską inteligencją. „Dracons" to z kolei połączenie człowieka ze smokiem – istoty te są bardzo silne i zręczne, nadają się przede wszystkim na wojowników i rangerów; w ostateczności mogą też być złodziejami. Natomiast „Felpurrs" mają w sobie coś z kota. Cechują się niezwykłą zręcznością i szybkością, a ich ruchy to prawdziwe studium gracji (połączenie z „Ninja" narzuca się samo!). W tak pełnokrwistej grze RPG jak WIZARDRY 8 nie mogło też zabraknąć odpowiedniego schematu rozwoju bohaterów. Po wskoczeniu na wyższy poziom takie cechy jak „Hit Points" (Życie) zostaną automatycznie podwyższone o daną wartość. Oprócz tego otrzymujemy punkty przeznaczone do rozdysponowania na pozostałe współczynniki. Walka rozgrywana jest systemem faz – w zależności od poziomu inicjatywy decydujemy o wszystkich późniejszych czynnościach naszych bohaterów, a w tym samym czasie komputer przeprowadza takie same operacje dla wrogów. W końcu następuje porównanie działań i wprowadzenie w życie wyników. Twórcy postanowili także zaimplementować do gry potyczki w czasie rzeczywistym – jak wiadomo, tryb ten przydaje się w czasie walki ze słabymi oponentami. Jeśli chodzi o magię, to podzielono ją na sześć arkanów: Earth, Air, Fire, Water, Divine i Mental – w sumie będzie tu około dziewięćdziesiąt czarów! Obserwując screeny można dojść do wniosku, że grafika w tej grze będzie czymś naprawdę niezwykłym. Każdy szczegół został dopracowany do perfekcji, a całości dopełniają wspaniałe efekty świetlne. To wszystko musi się jednak odbić na... wymaganiach sprzętowych: konieczne jest posiadanie Pentium II 233, 64 RAM oraz akceleratora 8 MB. No cóż, jak na grę RPG (i nasze, polskie warunki) jest to nie lada wyzwanie, jeśli jednak pominiemy sprawy sprzętowe, to WIZARDRY 8 zapowiada się na prawdziwy brylant w gatunku RPG. Gra ta posiada wszystko, co trzeba, czyli niebanalny i nieliniowy scenariusz, obszerny świat, który możemy zwiedzać bez ograniczeń, odpowiednią ilość umiejętności i czarów oraz wspaniałą grafikę. Biorąc pod uwagę aktualne standardy brakuje tu jedynie trybu multiplayer, ale w takiej grze to nie jest wada. Twórcy W8 mówią jednak już o specjalnym dodatku, w którym zaimplementują tę opcję. Niestety, nie są tak otwarci, jeśli chodzi o datę premiery tego tytułu, a podczas oficjalnych wystąpień wypowiadają jakże popularne ostatnio wśród producentów gier zdanie: „Gra będzie gotowa wtedy, kiedy ją zrobimy". Nieoficjalnie udało mi się jednak dowiedzieć, że ujrzymy ją dopiero w ostatnim kwartale roku 2000. Sam nie mogę się już doczekać, kiedy W8 zagości na moim twardym dysku. I mam nadzieję, że pozostanie tam na długo.



Sir-Tech
Nubarus







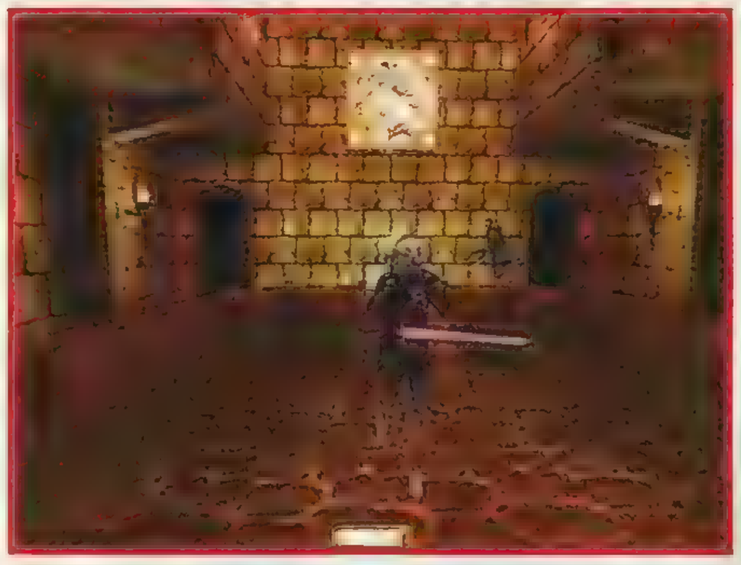
Bardzo będzie mi brakowało szukania przygód. Teraz nie ma jednak z kim ich szukać. Wszyscy się ustatkowali, a i życie jest promienne i przyjemne. – Jego dłoń badała gładkie dno ostatniego worka. – Jak już mówiłem, czas, żebym się ustatkował, i wydaje mi się, że zawód głównego szeryfa byłby niezwykle fascynującym zajęciem i... Zaczekaj... A co to takiego? Na samym dnie..."

Margaret Weis i Tracy Hickman „Legendy Dragonlance – Próba Bliźniaków"

Niezwykle trudno jest dziś wpaść na oryginalny pomysł, a już zupełnie nieciekawie mają kreatorzy gier, którzy pragną zapoczątkować nowy gatunek. Praktycznie rzecz biorąc, jest to niemożliwe, a jedynym wyjściem jest połączenie kilku już istniejących trendów z intrygującą ideą. A ciekawego pomysłu z pewnością nie można odmówić twórcom gry THIEF, bowiem z klasycznego gatunku First Person Shooter stworzyli... First Person Sneaker. Teraz, zamiast udawać Rambo, stajemy się... hmm... złodziejem, przekradającym się przez zacienione zakamarki, z dala od wzroku potencjalnych wrogów. Tym razem walka to ostateczność, podejmowana tylko wtedy, gdy zawiodą nas złodziejskie umiejętności. Nieraz musimy stać w bezruchu przez kilka minut, aby potem wykorzystać te parę sekund spokoju i cichaczem przebiec przez oświetlony korytarz właśnie wtedy, gdy strażnik na chwilę się odwróci. THIEF 2 będzie, rzecz jasna, kontynuacją (a raczej rozszerzeniem) takich właśnie ekscytujących klimatów. Pierwsza część gry kończy się bitwą pomiędzy dwoma frakcjami religijnymi: „Hammerites" i „Trickster". Gdy już wydawało się, że wszystko wraca do normy, nadszedł czas zmian, a władzę nad miastem objął Gorman Truart – szeryf, który ma jakąś mroczną wizję „oczyszczenia miasta". Z ulic zaczynają znikać bezdomni, a w dodatku za naszą głowę wyznaczona jest spora nagroda. Najbardziej niebezpieczna wydaje się jednak nowa organizacja o nazwie „Mechanists", odłam „Hammerites". Hołduje ona postępowi technologicznemu, a jej członkowie potrafią wytwarzać dziwne, nowoczesne narzędzia. Co gorsza, sekta współpracuje z szeryfem, co stawia nas w niecekawej sytuacji. Teraz, jako złodziej, obawiać się musimy czegoś więcej niż światła latarni, bowiem na swej drodze napotkamy nawet rejestrujące każdy ruch... kamery! Wydawać by się mogło, że żyjemy w średniowieczu, ale to właśnie dziwaczność tego świata powoduje, że jest on oryginalny. Nie martwcie się jednak – Garret (główny bohater) także został zaopatrzony w kilka ulepszeń. Posiada teraz metalowe oko, dzięki któremu może obserwować teren w zbliżeniu. Mamy też dostęp do kilku fajnych mikstur – po wypiciu danej tynktury zaczniemy np. wyżej skakać. Wszelakie nowinki dotyczą jednak tylko naszych umiejętności złodziejskich (ukrywanie, wspinaczka, skradanie się), a nie zdolności bojowych, bo wtedy Garret za bardzo przypominałby wiedźmina. THIEF 2 oparty jest, tak samo jak jego poprzednik, na „Dark Engine", który po zastosowaniu w SYSTEM SHOCK 2 nadal jest dopracowywany. Tym razem większość misji toczyć się ma w rejonie bardziej zurbanizowanym niż poprzednio. Będziemy tu obrabiać banki, eksplorować kamienice, kościoły i muzea oraz, co najważniejsze, mroczne ulice miasta. Poszczególne zadania staną się trudniejsze i bardziej rozbudowane, wymagając od gracza strategicznego myślenia i odpowiedniego wykorzystywania możliwości bohatera. W T2 nie zabraknie również trybu multiplayer. Jedną z opcji jest tu współzawodnictwo drużynowe, w trakcie którego dany „team" musi np. zdobyć odpowiednią ilość złota – bohaterowie nie będą mogli zabijać się nawzajem, a jedynie ogłuszać na kilka sekund, i oczywiście okradać:) Radzę Wam strzec swych portfeli, bo już w pierwszym kwartale 2000 roku w ich pobliże cichcem zakradnie się THIEF 2!

Nubarus

Eidos



W PRZYGOTOWANIU

THIEF 2

THE METAL AGE

W PRZYGOTOWANIU
DUKE NUKEM FOREVER

Kształtowany przez współczesne media świat kultywuje kilka niezmiennych prawd: najwięcej piją Rosjanie, Niemcy są solidni, Polki najładniejsze, japońskie auta mają dobrą elektronikę, a w świecie elektronicznej rozrywki jedynym facetem z jajami jest DUKE NUKEM

Zanim przejdziemy do czasów współczesnych, proponuję przetrzeć nieco zwoje mózgowe i przypomnieć sobie początki oszałamiającej kariery, jaką na przestrzeni ostatnich kilku lat zrobił facet znany jako DUKE NUKEM. Jak zapewne niektórzy pamiętają, pierwsza część tej gry powstała w 1991 roku i była platformerem 2D zrealizowanym w palecie szesnastu kolorów. Kolejna odsłona miała miejsce w roku 1993 (również 2D platformer, lecz paleta już o 256 kolorach). Później przez jakiś czas DUKE nie dawał znaków życia, i działo się tak aż do roku 1996, kiedy to przypomniał się wszystkim w dość niewybredny sposób, bo trzeba przyznać, że nikt tak jak on nie kopał renderowanej d...

DUKE NUKEM 3D

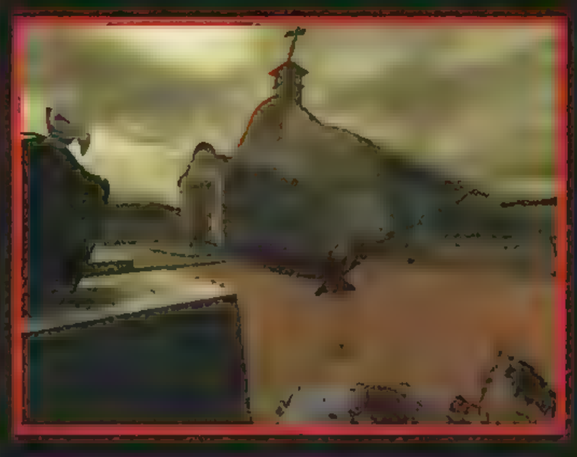
Od razu stał się klasyką, ustanawiając tym samym nowe (dla wielu producentów wciąż jeszcze nieosiągalne) standardy. Trudno mówić tutaj o konkurencyjności tego tytułu, bo wówczas urzeczywistniał on wszystko to, co w grach najlepsze, i koniec. W świecie 3D postać DUKE naprawdę ożyła. Po raz pierwszy w historii gier otrzymaliśmy bohatera z tak silnie zarysowanymi cechami osobowości. DUKE był grubianinem, ale nie chamem, charakteryzowało go niewybredne poczucie humoru, aczkolwiek żarty były na wskroś inteligentne. Był on także wiadomej orientacji seksualnej, nigdy nie dygał, a co najważniejsze – nie miał wąsów i nie walił smutów.

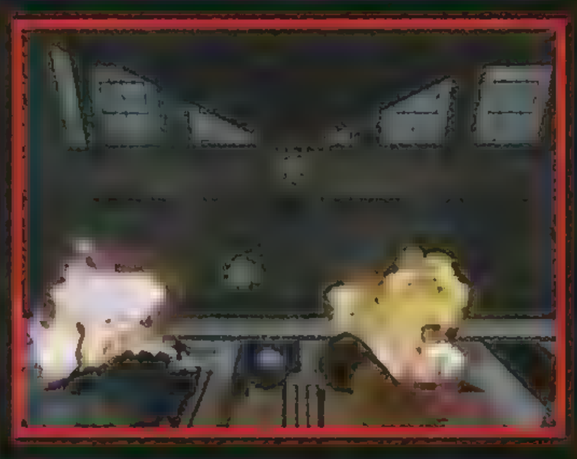
DUKE NUKEM FOREVER OR NEVER?

Komercyjny sukces DN 3D stanowił dogodny pretekst do rozpoczęcia prac nad kontynuacją odysei „najsympatyczniejszego macho Błękitnej Planety". Materiał do kolejnej części gry, zatytułowanej DUKE NUKEM FOREVER, po raz pierwszy oficjalnie zaprezentowano w czasie lipcowej edycji E3 w roku 1998. Rzecz wyglądała tak, że portki się grzały, a całość opracowywano w oparciu o engine QUAKE–a 2. Już wtedy pojawiły się plotki, że producent, 3D REALMS, zamierza porzucić QUAKE–owe możliwości na rzecz tych, jakie oferował engine UNREAL–a. Wkrótce informacje te uzyskały oficjalne potwierdzenie i choć producent zapewniał, że obsuwy (jeśli takowe w ogóle się zdarzą) z pewnością nie będą drastyczne, to dla wszystkich fanów serii stało się jasne, że czas oczekiwania na grę może się znacznie wydłużyć. Dajmy jednak spokój defetyzmowi i przejdźmy do sedna sprawy.

W 3D REALMS ktoś wreszcie pokusił się o refleksję, że charakter występujących w grze postaci może oddawać nie tylko ich sylwetka, ale również mimika. Jeżeli pomysł ten zostanie urzeczywistniony, to znaczy, że... zabrakło mi słów... nadciąga REWOLUCJA!!! Jak zawsze perypetie DUKE–a umiejscowione zostaną w niebanalnych lokacjach. Teatry działań będą naprawdę różnorodne, począwszy od zadymy we wnętrzach kasyna w Las Vegas, poprzez „romantyczną" przejażdżkę łodzią po wodach Lake Meade (akcent xxx – parodia zajść, których bohaterami byli Pamela A. oraz Tommy L.), a skończywszy na wizycie w pustynnej agenturze, nazwanej SUCK WILLY'S (umieszczone na drzwiach tabliczki poinformują nas jednoznacznie gdzie jest PAULA JONES, a gdzie MONIKA LEVINSKY). Uwaga, w DUKE NUKEM FOREVER po raz pierwszy u boku Księcia pojawi się „towar", czyli przedstawicielka płci pięknej. DNF połączy w sobie kilka minigier (jedna z nich np. to przeskakiwanie po dachach pędzących ciężarówek) zrealizowanych w konwencji TPP. Na koniec wspomnę jeszcze, że gra wykorzystywać będzie system Dolby Digital Surround, a także tzw. „szeroki ekran". 3D REALMS zapowiada udostępnienie wielu narzędzi edycji, które umożliwią graczowi dowolną kreację postaci DUKE–a. Brzmi to bosko! Nowe wcielenie DUKE–a ma się ukazać w bliżej nieokreślonym przez wydawcę okresie tego roku. Oby nie za późno...

Pingwin PikPok
GT Interactive

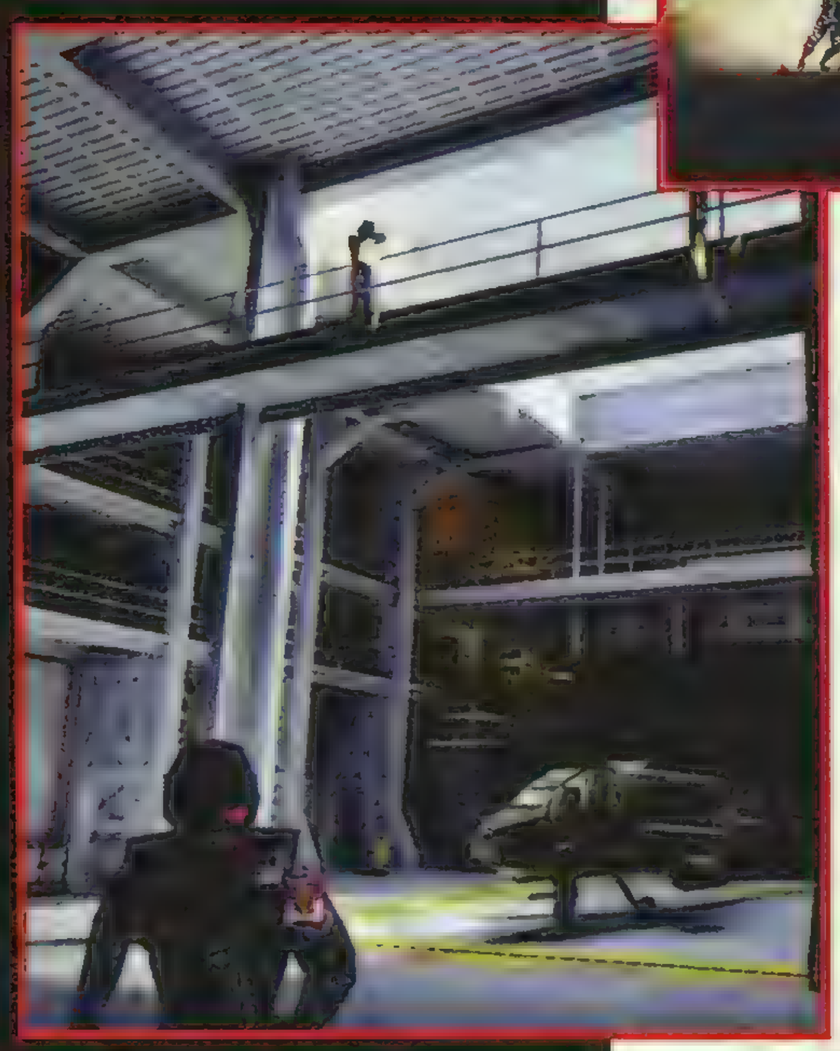




COMMAND&CONQUER RENEGADE

W PRZYGOTOWANIU

COMMAND & CONQUER to tytuł, który kojarzy się z przełomowymi strategiami, ale kolejna gra z tej serii nie będzie RTS–em. Wiecej – nie będzie nawet strategią. Teraz mamy otrzymać produkt z gatunku TPP Action! Dlaczego? Sprawa jest prosta, ale by to zrozumieć, trzeba cofnąć się w czasie do okresu prac nad C&C: TIBERIAN DAWN. Otóż w jedynce mieliśmy do dyspozycji jednostkę o nazwie Commando. Pierwotnym założeniem misji dla dzielnego komandosa było stworzenie trójwymiarowego środowiska podobnego do tego z TOMB RAIDER–a. Zadaniem gracza byłoby wówczas umiejętne sterowanie swym bohaterem, zbieranie broni, rozwiązywanie banalnych zagadek i strzelanie do wszystkiego, co się rusza. Okazało się jednak, że producenci nie są w stanie stworzyć engine'u, który poradziłby sobie z trójwymiarowym światem. Odłożono więc ten projekt do szuflady. Jednak po ukończeniu prac nad TIBERIAN SUN firma doszła do wniosku, że w RTS-ach nie ma już nic do powiedzenia. Ale aby nie zarzynać kury znoszącej złote jajka, postanowiono stworzyć coś innego. Wówczas ktoś dokopał się do projektu gry TPP. Wiadomo było, co teraz WESTWOOD wyprodukuje, ale jak to wpłynie na świat C&C? Sprawa jest ciężka, wszyscy bowiem wiemy, że aby coś na tym polu osiągnąć, to należy znać się na rzeczy. W gatunku zdominowanym przez TOMB RAIDER–a komandosowi z C&C będzie bardzo ciężko się wybić. Czy WESTWOOD potrafi stworzyć na tyle płynny, intrygujący świat (i jego środowisko 3D), by było to grywalne?



W C&C: RENEGADE gracz wcieli się w komandosa, który będzie musiał wykonać szereg misji mających na celu pokonanie Bractwa NOD. Fani serii bardzo szybko zauważą tu analogię do TIBERIAN DAWN. Nic dziwnego, ponieważ akcja rozgrywać się będzie właśnie w czasach pierwszej części C&C. Gracz będzie musiał wykonywać różne misje, od przedostania się do obozu NOD i infiltracji ich budynków, a na najeździe na Świątynię NOD (ostatnia misja w C&C) kończąc. Niestety, producenci trzymają w wielkiej tajemnicy wszystko, co dotyczy nowego scenariusza. Wiadomo jednak, że gracz będzie musiał przebrnąć przez kilkanaście misji, z których wiele będzie już znanych z pierwszego C&C. Jednak pojawią się też nowe zadania. Mało tego, niektóre misje mają nam wyjaśnić wiele tajemnic z okresu między końcem fabuły C&C, a początkiem TIBERIAN SUN. Może dowiemy się, czy Kane rzeczywiście zginął? Może... ale czy rasowy strateg zechce bawić się w jakiegoś trywialnego komandosa? Czy rozsądnie jest zmuszać strategów do zabawy w zręcznościówki? To się chyba kupy nie trzyma! Może dla tych, którzy nie znają tematu, będzie to intrygujące, jednakże miłośnicy RTS–ów ominą tę produkcję szerokim łukiem!

Dla mnie sam fakt zmiany gatunku na TPP Action jest obrazą. Ciosem w plecy. Co z tego, że gra ma pracować na silniku dającym rewelacyjne możliwości graficzne? Co z tego, że będzie wykorzystywać akceleratory tak, że te będą aż dymić? Co z tego, że ta gra może stać się konkurentem dla Lary Croft? Jaki rasowy strateg zagra w TPP? Jak WESTWOOD chce zmusić strategów do tego typu rozrywki?! Być może C&C: RENEGADE będzie przełomem w gatunki TPP Action, jednakże dla strategów nie znaczy to nic! Z punktu widzenia stratega ta gra będzie całkowitym nieporozumieniem. Choć może jako grze TPP uda się jej zabłysnąć.

ZAQ

Westwood

COMMAND&CONQUER
FIRESTORM
W PRZYGOTOWANIU

Mocną stroną C&C: TIBERIAN SUN była zawsze fabuła. Tak samo ma być w jego dodatku pt. FIRESTORM.

Plotki mówią, że ogarnięty szaleńczą wizją dominacji nad światem Kane, przywódca Bractwa NOD, został zabity. Jednak śmierć lidera wcale nie przyczyniła się do rozpadu Bractwa. Wręcz przeciwnie, NOD postanowiło dokonać teraz szybkiego kontrataku i zemścić się za wszystkie krzywdy, które zadało im Global Defence Initiative. Jak się okaże, na miejsce Kane'a wskoczył inny, jeszcze bardziej szalony dowódca, który powoli, aczkolwiek sukcesywnie, będzie dążyć do realizacji swoich planów (po części będących też planami Kane'a) – dominacji nad światem! Gracz, który wcieli się w dowódcę sił GDI, nie będzie miał lekkiego zadania, gdyż znajdzie się w strefie całkowicie odciętej od wojsk GDI i z garstką żołnierzy oraz „na czerwonej lampce" funduszy będzie musiał się przebić przez linię wroga, a następnie zniszczyć go!

Tajemniczy lider NOD jest postacią bardzo przebiegłą i zakłamaną – tylko on wie, co jest celem tej gry. Nowy wróg będzie na tyle sprytny i niebezpieczny, że pokonanie go zajmie aż 18. misji dla GDI. Chyba, że staniemy u boku tego szarlatana i hochsztaplera z NOD, by wraz z nim powalić świat na kolana i zaśmiać się mu w twarz. Wszystko zależy od nas, tylko my wpłyniemy na przyszłość planety...

Oczywiście jest jakaś rezerwa czasu – akcja FIRESTORM nie zaczyna się w chwili, gdy kończy się TIBERIAN SUN. Dla bohaterów gry okres ten jest bliżej nieokreślony, warto jednak dopowiedzieć, że czas ten był bardzo owocny dla naukowców obydwu frakcji. W tak krótkim terminie udało im się stworzyć prototypy najnowszych maszyn bojowych, które będziemy mogli wykorzystać w walce o tylko nam znane cele. Warto tutaj dopowiedzieć, że GDI i NOD dysponują kilkoma nowymi jednostkami, takimi jak: Mobile War Factory (fabryka z możliwościami przemieszczania się) czy Juggernaut, który należy do tej samej serii robotów co Titan. Ta potężna maszyna uzbrojona jest w trzy działka artyleryjskie o wielkiej mocy rażenia.

To, czego brakowało każdemu dowódcy GDI, to zapewne jednostki przeznaczone do zwiadu. W FIRESTORM ta rola została powierzona tzw. Limpet Drones – są to pojazdy wyposażone w technologię stealth. Armia Bractwa zostanie za to wsparta przez nowy model cyborgów, który nazwano reaperami. Jednostka ta posiada dwa superszybkie działka, a także wyrzutnię specjalnych pajęczyn, które sprawią, iż wszystkie jednostki znajdujące się w ich zasięgu na jakiś czas zostaną unieruchomione. EMP unieruchamiał tylko jednostki mechaniczne, natomiast pajęczyna reapera będzie zatrzymywać jedynie żywych przeciwników.

Czym będzie FIRESTORM? Czy tylko zwykłym dodatkiem, który nie wniesie nic prócz kilku nowych jednostek i nowego scenariusza? Niestety, wszystko właśnie na to wskazuje, a jeśli moje przypuszczenia okażą się prawdziwe, to ten dodatek poniesie sromotną klęskę. Dlaczego tak uważam? Odpowiedź jest banalna, spójrzmy na TIBERIAN SUN z perspektywy czasu – z jednej strony odniósł on komercyjny sukces, jednakże z drugiej można mówić o porażce moralnej. Czy warto więc dać C&C: FIRESTORM szansę? Czy warto wydać kolejne 99 złotych na dodatkowy scenariusz? Czy warto płacić za nic? Czy warto ponownie dać się ogłupić?! Zanim wystawimy werdykt, poczekajmy może do pełnej wersji. Może się mylę i może FIRESTORM zmieni całkowicie strukturę gry C&C: TIBERIAN SUN?

ZAQ
Westwood

W poprzednim odcinku opowiedziałem Wam o nowym Battle.necie w DIABLO 2. O tym, jak dalece zmienił się on w stosunku do swego pierwowzoru. Wszystko to brzmi rewelacyjnie. Niestety, tak się składa, że nadal nie miałem okazji zagrać w wersję beta (ponowne opóźnienie) i zweryfikować owych zapowiedzi. No cóż, na jakiś konkretniejszy raport przyjdzie Wam poczekać jeszcze kolejny miesiąc. Dziś do naszej przystani zawitał Michał Kiciński, szef marketingu w firmie CD PROJEKT (dystrybutor DIABLO 2 na Polskę), z którym przeprowadziłem krótki wywiad. Zapraszam do lektury!

WYWIAD Z MICHAŁEM KICIŃSKIM

Nubarus: *Witam, Michale. Czym w tej chwili zajmuje się firma CD PROJEKT?*

Michał Kiciński: Obecnie pracujemy m.in. nad polskimi wersjami gier: PLANESCAPE TORMENT, TZAR, FAUST oraz ROLLERCOASTER TYCOON. Zwłaszcza TORMENT, który ma być rynkowym następcą BALDUR'S GATE, to wielki projekt, nieomal dwukrotnie większy niż BG! Jest tam ponad 3000 stron tekstu, a w BG było ich „tylko" 1700. Myślę, że TORMENT odniesie równie duży sukces co BG, ma fantastyczny klimat i bardzo ciekawą fabułę. W porównaniu z BG jest to gra bardziej „FALLOUT-owa", więc zapowiada się mix dwóch najlepszych RPG-ów.

N: *Dobrze, wróćmy do tematu. Czy polska premiera DIABLO 2 naprawdę odbędzie się jednocześnie z zachodnią? I na kiedy, według informacji CD PROJEKT-u, jest ona przewidziana?*

M.K.: Wszystko wskazuje na to, że premiery wersji lokalnych odbędą się jednocześnie z amerykańską! Jest to nowa informacja, którą otrzymaliśmy z Francji. Otóż D2 będzie pierwszym projektem BLIZZARD-a, który ma być realizowany w wielu językach. W wyniku nacisków europejskich dystrybutorów producent zdecydował się wstrzymać premierę amerykańską do czasu ukończenia wersji lokalnych. Istnieje więc szansa na równoczesną premierę na całym świecie. Niestety, właśnie dlatego znowu została ona odłożona, jednak myślę, że w ostatecznym rozrachunku przyniesie to ogromną korzyść, zwłaszcza w walce z piratami. W chwili obecnej nieoficjalnie mówi się o marcu lub kwietniu. Niestety, a raczej na szczęście, BLIZZARD kieruje się własnymi zasadami i tak naprawdę ostateczna data premiery może ulec zarówno opóźnieniu, jak i przyśpieszeniu.

N: *Wiem, że macie w planach otwarcie polskiego serwera przeznaczonego do gry w DIABLO 2. Kiedy to nastąpi? Jednocześnie z premierą, czy może trochę później?*

M.K.: Na pewno później. Budowa infrastruktury Battle.netu na całym świecie to następna przyczyna opóźnienia DIABLO 2. Niestety, do dziś nie stanął żaden z planowanych serwerów europejskich, a nasz kraj jest chyba czwarty w kolejce. Wszystko jest w rękach BLIZZARD-a, jednak, jak łatwo się domyśleć, jeśli tak dalej pójdzie, to realizacja tego przedsięwzięcia może trochę potrwać. Jedną z przyczyn tak wolnego rozwoju Battle.netu jest to, że BLIZZARD chce mieć stuprocentową kontrolę nad jakością usług oferowanych w ten sposób oraz nad bezpieczeństwem takiego serwera. Nie są to łatwe zadania.

Wróżka dokonuje zakupów. Podświetlony przedmiot (Chipped Ruby) można umieścić w broni, tarczy lub hełmie (podobnie jak w FF7). Jeśli to zrobimy, otrzymamy różnorakie bonusy

Barbarzyńca został właśnie zamrożony czarem. I co, magia nadal jest dla słabych?

N: *Kiedy rozpocznie się proces lokalizacji gry i jak długo on potrwa?*

M.K.: Mniej więcej jednocześnie z rozpoczęciem beta testów wersji amerykańskiej. Sam proces lokalizacji – dzięki naszemu doświadczeniu – nie powinien trwać dłużej niż miesiąc, plus dwa tygodnie naszych beta testów. Oczywiście w razie napotkania dużych prze-

ROZWIĄZANIE KONKURSU

Nadszedł czas na rozwiązanie konkursu z październikowego numeru NSS, w którym do wygrania czekało DIABLO 2 PL. Pytania nie były trudne, dlatego do mojej skrzynki mailowej przyszło mnóstwo Waszych odpowiedzi. Niestety, zwycięzcą mogła zostać tylko jedna osoba. A jest nią... Marcin Gębarowski z Pabianic! Serdeczne gratulacje! Kiedy za jakiś czas zobaczysz za drzwiami listonosza, to może być właśnie Twa nagroda. Oczywiście, nagrodą nie będzie listonosz:), a przesyłka, którą Ci przyniesie. Przypomnę jeszcze tylko, że sponsorem konkursu była firma CD PROJEKT.

PREMIERY DIABLO 2

Wszystkie terminy i związane z nimi oczekiwania graczy pewnego ranka trafił po prostu szlag, gdy BLIZZARD oświadczył, że DIABLO 2 nie ukaże się w tym roku. Obecnie premierę ustalono na marzec 2000 r. Dlaczego aż tak późno? Przedstawiciele firmy tłumaczą, że, po pierwsze, gra będzie wolna od nawet najmniejszych błędów, a każdy szczegół zostanie maksymalnie dopracowany; po drugie, dzięki temu uda się ustalić termin jednej, ogólnoświatowej premiery. Oznacza to, że praktycznie żadnego przesunięcia względem Zachodu nie będzie także u nas, w Polsce. Trwają również starania, aby uruchomić serwery Battle.net jednocześnie na całym globie. Czy owa wielka premiera wynagrodzi nam tak długi czas oczekiwania? Już dawno przyzwyczaiłem się do tego, że piszę o grze, której tak naprawdę jeszcze nigdy nie widziałem. I aż boję się pomyśleć co będzie, gdy wreszcie dostanę ją do rąk:) Jeżeli natomiast chodzi o beta wersję, to obiecano, że ukaże się ona przed końcem roku. „Beta testing" będzie bardzo ograniczony, gdyż na początku weźmie w nim udział około 1000 osób, lecz z czasem liczba szczęśliwców będzie się powiększać. Na dzień dzisiejszy wiadomo, że nasz rodzimy dystrybutor, firma CD PROJEKT, otrzyma jedynie 3 do 6 sztuk owej wersji, więc testowanie zachodniej bety w Polsce będzie bardzo ograniczone.

DIABLO PARTY – KONKRETY

Miesiąc temu ogłosiłem w tym miejscu imprezę DIABLO PARTY, która miała się odbyć w styczniu 2000 r. w Częstochowie. Nie bójcie się, zjazd się odbędzie, ale jego termin zmieniono, a to ze względu na... przesunięcie premiery przez BLIZZARD-a. Aktualnie party planowane jest na 18 marca 2000r. (plus minus tydzień). Niestety, część z Was pewnie troszkę się zawiedzie, bo na tej imprezie nie będzie jeszcze dostępna pełna wersja gry. W zamian CD PROJEKT udostępni kilkanaście wersji beta programu w DIABLO 2. Wszystkie stanowiska komputerowe (ich liczba planowana jest na 50-60) zostaną podłączone do Internetu, dzięki czemu można będzie toczyć boje na nowym Battle.necie. O dodatkowych atrakcjach pisałem już w poprzednim numerze, jeżeli jednak ktoś z Was chciałby dowiedzieć się czegoś więcej i zasięgnąć konkretnych informacji, to zapraszam do odwiedzenia strony internetowej http://diablo2.cdprojekt.com/diabloparty.html. Ci z Was, którzy nie korzystają z dobrodziejstw Netu mogą zadzwonić pod specjalny numer telefonu: (0-22) 519-69-31 w godzinach 9-17, i uzyskać odpowiedzi na wszystkie pytania dotyczące DIABLO PARTY (telefon czynny będzie od początku 2000 roku).

„There is something dark within me now. I can feel it!"

Słowa Wybawcy, gdy zdał sobie sprawę z tego, czym się stał...

Nubarus

TAM, GDZIE DIABEŁ MÓWI DOBRANOC

Już od ponad 2 lat codziennie śledzę informacje dotyczące DIABLO 2. Pewnego ranka uświadomiłem sobie, że tak się do tego przyzwyczaiłem, iż kolejne przekładanie premiery nie robi już na mnie wrażenia. Dzień po dniu, z każdą chwilą DIABLO 2 coraz bliżej

szkód całość może się wydłużyć o tydzień lub dwa. Niemniej w żadnym wypadku nie może to trwać dłużej niż 2 miesiące.

N: *Czy macie już dobranych lektorów oraz tłumaczy? Możesz zdradzić nam jakieś nazwiska?*

M.K.: Lista zespołu tłumaczy jest już prawie zamknięta. Będą to fachowcy najwyższej klasy, znający specyfikę gier komputerowych, RPG oraz książek fantasy. Wstępnie ustaliliśmy też skład betatesterów, z jednym z nich właśnie rozmawiam;) Co do lektorów, to oczywiście mamy swoje typy i prowadzimy wstępne rozmowy, ale nie mogę jeszcze zdradzić żadnych szczegółów personalnych odnośnie aktorów i tłumaczy. Mogę jedynie obiecać, że głównym kryterium doboru będzie to, czy głos danego człowieka pasuje do gry. Wiem, że gracze bardzo niepokoją się o to, czy nie zostanie utracony klimat rozgrywki, dlatego na ten właśnie element kładziemy ogromny nacisk. Żadnych dobranocek, żadnych teatralnych wypowiedzi, tylko śmierć, krew, charczenie! Walka na śmierć i życie!

N: *Szczerze wierzę i mam nadzieję, że DIABLO 2 zostanie fachowo zlokalizowane. Mimo to, czy przewidujecie zapisy na angielską wersję? Jeżeli tak, to kiedy, gdzie i w jakiej ilości?*

M.K.: Będą zapisy, ale jeszcze nie ustaliliśmy do końca zasad sprzedaży. Na pewno wersja angielska nie będzie w równoległej sprzedaży w sklepach, bo jest to niemożliwe do przeprowadzenia ze względów logistycznych. Natomiast dla osób zainteresowanych wersją angielską na pewno będzie przeprowadzona oddzielna akcja marketingowa, zapewne tylko w sprzedaży wysyłkowej, z zapisami przed premierą.

N: *Czy uważasz, że BLIZZARD zdoła zabezpieczyć Battle.net przez oszustwami (cheatami)?*

M.K.: Myślę, że się to uda – goście są nieźli w swoim fachu i mają już parę lat doświadczenia. Kolejne Battle.netowe gry są coraz odporniejsze na cheaty. W DIABLO cheatowano do woli, w STARCRAFT już w bardzo małym stopniu. Uważam, że podział na postacie „open" i „non open" to świetny pomysł. Postacie „open" będą nieustająco modyfikowane, natomiast w grach z udziałem bohaterów „non open" BLIZZARD zrobi wszystko, aby uniemożliwić cheatowanie. Wierzę, że uda im się to zrobić. (O postaciach „open" i „non open" opowiem za miesiąc – przyp. Nubarus).

Paladyn zarzucił aurę – Defiance. Za nim widzimy waypoint. To dzięki nim, nie tracąc czasu na długie podróże, możemy szybko przenosić się do wcześniej odwiedzonych miejsc

Zakarum Zelots zaatakowali Wróżkę, która odgryza się ognistymi strzałami – przykład zastosowania Immolating Arrow. Krew, dużo krwi...

N: *Czy w DIABLO 2 zastosowane zostaną jakieś utrudnienia dla piratów? Nie obawiacie się ostrej konkurencji z ich strony przy tak sławnym tytule?*

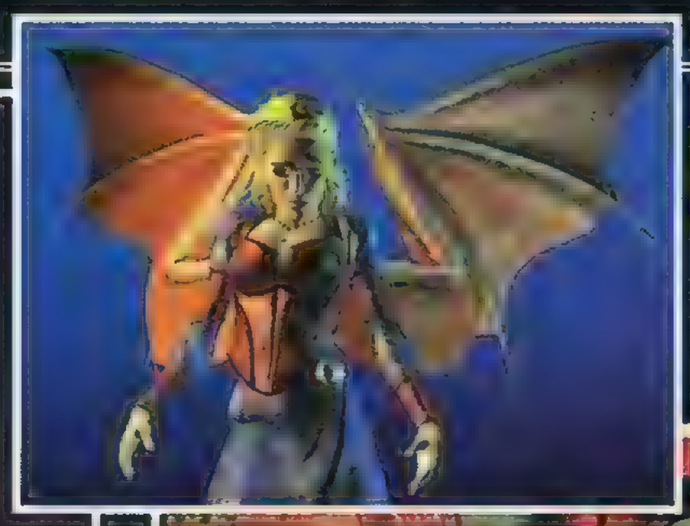
M.K.: Gra DIABLO 2 ma być mocno zabezpieczona przed kopiowaniem. Z tego co wiem, będą przynajmniej dwa zabezpieczenia. Pierwszy to rozpoznawanie oryginalnej płyty z odpowiednim następstwem jej wykrycia, drugi to oczywiście CD–Key. To drugie zabezpieczenie gwarantuje, że granie z pirackich wersji na Battle.Net będzie praktycznie niemożliwe, lub przynajmniej ogromnie utrudnione. Oczywiście, ogromnie obawiamy się konkurencji piratów. Zawsze jest to dla nas największe zagrożenie, ale zrobimy wszystko, co w naszej mocy, aby ich oferta nie była konkurencyjna. Mamy nadzieję, że jakość wydania oryginalnej gry (plus takie gadżety, jak podkładka pod mysz i inne dodatki), w połączeniu z faktem, że chodzi o cztery płyty, sprawi, że tak samo jak w przypadku BALDUR'S GATE wersje pirackie po prostu nie będą atrakcyjne. W końcu piraty będą kosztować od 60 do 120 zł – jakby nie patrzeć, jest to kupa pieniędzy za tak śmieciowej jakości wydanie, w dodatku bez żadnej gwarancji, instrukcji i dostępu do Battle.netu!!!

N: *Czy na koniec chciałbyś coś powiedzieć czytelnikom NSS, a w szczególności tym, którzy mimo ciągłego przekładania premiery nadal z zapartym tchem wyczekują DIABLO 2?*

M.K.: Moim zdaniem DIABLO 2 będzie jedną z najlepszych gier w historii. Uważam, że nie ma co rozpaczać nad opóźnieniami premiery, BLIZZARD naprawdę wykorzystuje każdy dzień na ulepszanie D2 i wierzę, że gdy wreszcie się ukaże, to będzie dopieszczone pod każdym względem. Lepiej uniknąć rozczarowań spowodowanych nieuzasadnionym pośpiechem, bo, jak wszyscy wiemy, „co nagle, to po diable";) Też jestem fanem DIABLO i oczywiście łatwiej mi odpowiedzieć na pytanie, trudniej zaś czekać. Jednak tyle już czasu wytrzymałem, to i tych parę miesięcy przeżyję. Przy okazji chciałbym zaprosić wszystkich fanów tej gry na DIABLO PARTY, które odbędzie się na początku roku 2000 w Częstochowie. Postaramy się, aby impreza była naprawdę udana.

N: *Dziękuję za krótką rozmowę i do zobaczenia!*

M.K.: Dziękuję i do zobaczenia, niewykluczone, że na DIABLO PARTY!



W początkowej fazie tworzenia gry podstawowym elementem jest obmyślenie fabuły oraz głównych założeń scenariusza. Niełatwa to rzecz, bo dziś każdy chce być oryginalny (by przyciągnąć uwagę potencjalnego klienta – przyp. red.). Dlatego obmyślenie pomysłu, który nie został jeszcze wykorzystany, to rzecz niemal niewykonalna.

ORYGINALNY POCZĄTEK?

W PLANESCAPE: TORMENT otoczką fabularną zajęli się goście wykonujący tę samą pracę przy serii FALLOUT, początek jest więc naprawdę obiecujący (referencje twórców!). Jak wygląda zawiązanie akcji? Otóż budzimy się w dość nieprzyjemnym miejscu, które od razu kojarzy się z prosektorium. Wszędzie wokół na sarkofagach poukładano martwe, rozkładające się ciała. O dziwo, przed chwilą my także spoczywaliśmy na takim postumencie! Nasze ciało pokryte jest szeregiem ran i skaz, które układają się w... słowa? Przeszłość, wspomnienia, obraz minionych dni – wszystko to znikło. Pozostało jedynie ciało, puste niczym roztrzaskana skorupa. Bo to właśnie tytułowe cierpienie ma być towarzyszącym Ci uczuciem. Szybko poznasz pierwszą z wielu bolesnych prawd: zostałeś wskrzeszony, lecz Twój umysł pozbawiono całej wiedzy o przeszłości! Dość szybko dowiesz się także, gdzie tym razem rzucił Cię los. Jest to kolejny, najbardziej tajemniczy i zagadkowy ze światów AD&D, a mianowicie Planescape. Podróż rozpoczynasz w centrum owego uniwersum, w mieście Sigil (więcej o tym świecie przeczytaj w KRONIKACH RPG). Czy wątek z zagubioną przeszłością i wskrzeszeniem czegoś Ci nie przypomina? Jeżeli nie, to pozwolę sobie napomknąć, że podobny pomysł wykorzystano już w grze pt. REVENANT, recenzowanej przeze mnie miesiąc temu (sprawdza się więc teza postawiona na początku tego artykułu, że bardzo dziś trudno o oryginalny pomysł). Taki sposób rozpoczęcia gry to jednak strzał w dziesiątkę, gdyż w ten sposób budowany jest enigmatyczny nastrój, który od razu przykuwa gracza do monitora. Podstawowym celem bohatera staje się tu odzyskanie pamięci, to jednak tylko początek, gdyż druga ważna informacja prezentuje się równie zagadkowo. To, że zostałeś wskrzeszony, to jeszcze nic: okazuje się bowiem, iż Twoja postać jest nieśmiertelna! Odradza się za każdym razem, gdy otrzyma zabójczą ranę, niczym Nosferatu. Na początku wydaje się to wspaniałym zrządzeniem losu, cóż bowiem może się stać? Szybko jednak okaże się, że taka egzystencja pomiędzy sferami życia i śmierci jest niczym innym jak przekleństwem!

BOHATER TO PODSTAWA

Czas jednak stawić czoło mnożącym się problemom i rozwiązać zagadkę. Aby zrobić to w swoim stylu, na początku należy, rzecz jasna, stworzyć postać. Choć jak na RPG jest to bardzo szybkie i proste, to jednak kreację postaci trzeba przeprowadzić z rozmysłem. Bohatera charakteryzuje sześć głównych cech, na które można rozdysponować 70 punktów. Owe punkty możesz „przerzucać" pomiędzy poszczególnymi współczynnikami (oczywiście w pewnych granicach) i w ten sposób stworzyć najbardziej odpowiadający Ci archetyp. Stawiając na parametry fizyczne możesz spodziewać się, że Twoi potencjalni wrogowie będą czuli przed Tobą respekt, a tym samym siłą zmusisz ich do poddania się Twej woli. Taki sam efekt uzyskasz dzięki wysokiej charyzmie, a posiadając np. dużą zręczność okradniesz strażnika nie zwracając na siebie niczyjej uwagi. Warto się więc zastanowić, jak rozłożyć punkty. Musisz też wiedzieć, że Twój heros nie jest nowicjuszem. Już na samym początku jest wyszkolony w wojowniczym fachu, a i arkana magii nie są mu obce, dlatego zdobywane punkty doświadczenia nie wpłyną zbyt szybko na jego rozwój.

PIONURUJĄCE WRAŻENIA

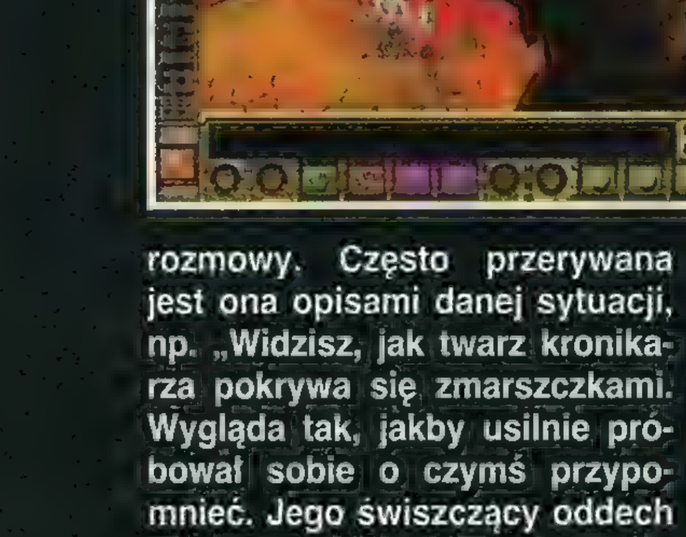
Trzeba przyznać, że grafika (nawet na screenach) robi piorunujące wrażenie! Wszystkie szczegóły są bardzo żywe i dokładne – to ten sam engine (Infinity), który wykorzystano w BALDUR'S GATE. Interfejs jest bardzo szybki i prosty w użyciu: wystarczy kliknąć prawym przyciskiem, aby otrzymać dostęp do potrzebnych akurat opcji. Co ciekawe, nasza drużyna wreszcie może zacząć biegać, a zapewniam Was, że w wielu wypadkach jest to przydatne! Biegając tracimy mniej czasu na żmudne przemieszczanie się, ale przede wszystkim daje nam to możliwość ucieczki z zagrożonego terenu. Nieraz trzeba zastosować ową taktykę, aby później powrócić już bardziej przygotowanym. Niestety, oznacza to także, że i przeciwnicy nie omieszkają puścić się za nami w pościg! Chwilami wygląda to dość przerażająco: uciekająca drużyna, a zaraz z nią depczące jej po piętach stado bestii... Walka w P:T jest bardzo efektowna. Nie dość, że potężne bronie budzą podziw, to jeszcze czary są wielce widowiskowe. Ogień, błyskawice – to wszystko wygląda niezwykle realistycznie! Przyznaję, że jak do tej pory P:T zrobił na mnie spore wrażenie. Co jeszcze bardzo mi się spodobało? Na pewno dialogi z napotkanymi osobami. Czytania jest w tej grze naprawdę sporo, więcej niż w BG (osoby słabiej znające język angielski ucieszą się z pewnością z lokalizacji, przeprowadzanej właśnie przez CD PROJEKT). Postacie obecne w grze często posługują się specyficznym slangiem i sam jestem ciekaw, jak sobie z tym poradzą tłumacze. Duża ilość dialogów może przeszkadzać i nużyć, ale w rzeczywistości to właśnie dzięki nim gra staje się bardziej realna. Przykładowo,

Są gry, które uzyskują miano hitu, zanim jeszcze ukażą swe ostateczne oblicze, dlatego należy im się przyjrzeć ze szczególną uwagą. Jak będzie w wypadku nadchodzącego PLANESCAPE: TORMENT – kandydata do miana najlepszego erpega u schyłku 1999 roku?

Na 5 minut przed premierą: PLANESCAPE: TORMENT

rozmawiasz z kronikarzem, który opowiada Ci o jakimś historycznym zdarzeniu. Wyświetlane teksty nie ograniczają się tylko do zaprezentowania samej treści

rozmowy. Często przerywana jest ona opisami danej sytuacji, np. „Widzisz, jak twarz kronikarza pokrywa się zmarszczkami. Wygląda tak, jakby usilnie próbował sobie o czymś przypomnieć. Jego świszczący oddech robi na Tobie niemiłe wrażenie...". Wygląda to już trochę jak zapis sesji RPG, na której Mistrz Gry dokładnie opisuje otoczenie oraz zachowania Bohaterów Niezależnych.

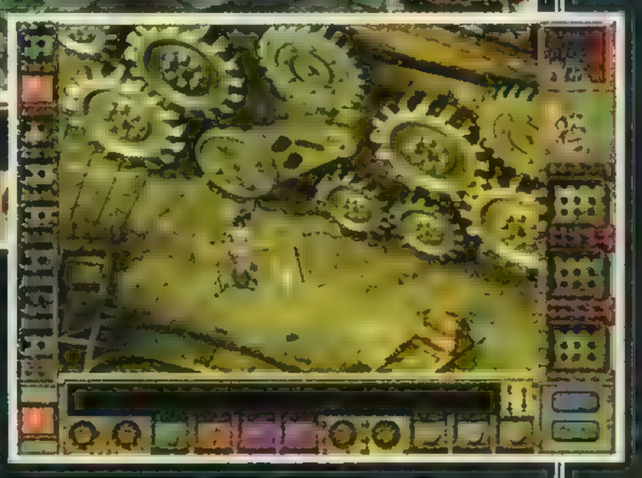


Często udział w rozmowach brać będą także NPC, którzy przyłączą się do Ciebie. Bohaterowie Niezależni mogą przerywać Ci konwersację, aby ujawnić swe spostrzeżenia, i może się z tego rozwinąć iście epicka narada z udziałem drużyny! Widać, że towarzyszące Ci osoby nie są tylko pionkami, które za wszelką cenę mają pomóc w wygraniu „partii". NPC posiadają tu własną osobowość, historię, cele, specyficzne cechy charakteru...

RPG ROKU?

Gra ta, podobnie jak seria FALLOUT, nie ma zaimplementowanej opcji multiplayer. Cieszy mnie, że w dzisiejszych czasach ktoś jeszcze robi pozycje przeznaczone tylko dla pojedynczego gracza. W ten sposób twórcy bardziej skupiają się na istocie gry niż na dopracowywaniu szczegółów technicznych związanych z opcją wieloosobową. Nie ma bata – grze zawsze wyjdzie to na dobre! I tak właśnie jest w P:T. Jako że nie miałem w rękach finalnej wersji gry, nie chcę wydawać jeszcze ostatecznych sądów czy ganić twórców za pewne niedopatrzenia. Miejsce na to będzie w recenzji, gdzie nie omieszkam ujawnić wszystkich wad i zalet produktu. W USA gra powinna być dostępna w sprzedaży już od 9 grudnia, a do Europy PLANESCAPE: TORMENT trafi z lekkim opóźnieniem (u nas dochodzi jeszcze lokalizacja). Jak na razie orientacyjny termin premiery polskiego wydania wyznaczono na koniec lutego 2000 r. Niestety, prawa rynku są bezlitosne i często wystawiają cierpliwość graczy na próbę. Na dzień dzisiejszy mogę powiedzieć tyle: jeżeli dobrze się bawiłeś w FALLOUT–a (1 i 2) czy BALDUR'S GATE, to podobnych wrażeń nie zabraknie Ci również w PLANESCAPE: TORMENT. Czy będzie to najlepszy RPG roku 1999? Na to pytanie (i inne też) postaram się odpowiedzieć w kolejnym numerze NSS...

Nubarus



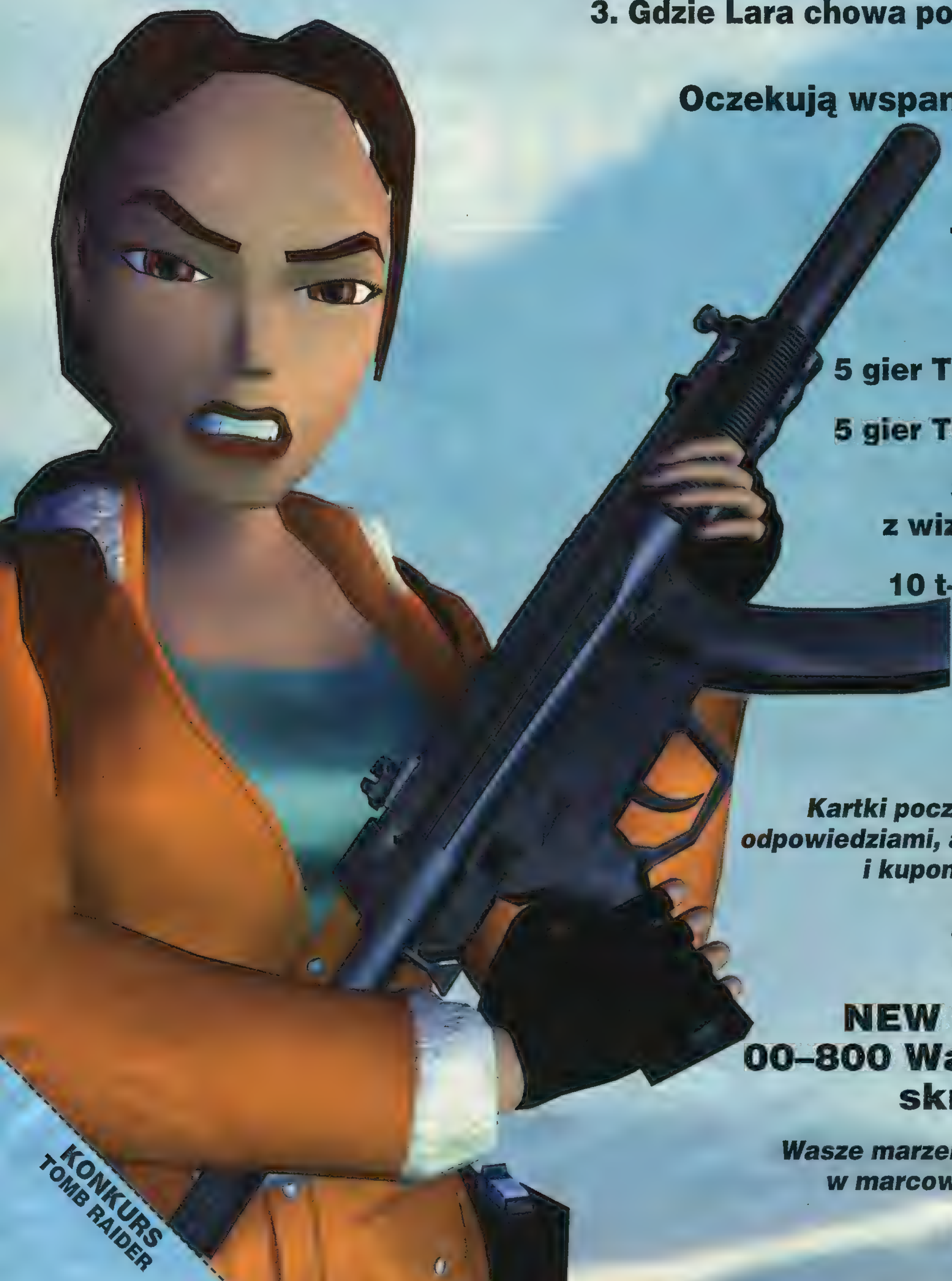
KONKURS TOMB RAIDER

Czując społeczną potrzebę i konieczność zareagowania, redakcja NEW S SERVICE i Lara Croft wraz z firmą MIRAGE zorganizowały w ramach ostatniego objawienia w tym roku konkurs pt. TOMB RAIDER. Wszyscy wygłodzeni gry z Larą, w Larze i za Larą mogą wygrać jedną z nagród związanych z tą zwinną bohaterką TOMB RAIDER–a. Pod warunkiem, że umieją jeszcze skupiać myśli na innych sprawach niż na kunszcie archeologicznym Lary Croft. My już nie – potrafimy tylko zadawać pytania;)

1. Jak nazywa się modelka EIDOS–a aktualnie pozująca na Larę Croft?

2. Co każdy harcerz robi, gdy męczą go natrętne myśli o Larze?

3. Gdzie Lara chowa pomadkę do ust?



Oczekują wspaniałe nagrody:

5 gier TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

5 gier TOMB RAIDER 3

5 gier TOMB RAIDER 2

3 koszulki polo z wizerunkiem Lary

10 t–shirtów z Larą

5 kalendarzy patrzących oczyma Lary

Kartki pocztowe z uczciwymi odpowiedziami, adresem nadawcy i kuponem konkursowym radzimy nadsyłać do końca stycznia na adres redakcji:

NEW S SERVICE
00–800 Warszawa 66
skr. poczt. 21

Wasze marzenia staną się jawą w marcowym numerze NSS.

Powodzenia!

KONKURS
TOMB RAIDER

KONKURS
ADAŚ I PIRAT BARNABA

Słuchajcie! Słuchajcie! Wielmożna redakcyja NEW S SERVICE oraz szacowna kompanija CD PROJEKT ogłaszają niniejszym konkurs, którego przedmiotem jest awanturnicza i zawadiacka gra ADAŚ I PIRAT BARNABA, przeznaczona dla krnąbrnych szelmów i huncwotów, szaławiłów i burczymuchów, słowem – żądnych przygód graczy mniejszych albo ich opiekunów, którzy grę skrzętnie schowają i znienacka pociesze pokażą. Ażeby skarb taki, jakim jest ta gra, zdobyć, trzeba jednakowoż rezolutnie odpowiedzieć na pytanie i pod dobrą gwiazdą się urodzić...

Jak wygląda międzynarodowy znak piratów?

Nagrodami dla wylosowanych zwycięzców będzie:
40 bezcennych gier ADAŚ I PIRAT BARNABA

Przysyłajcie kartki pocztowe z odpowiedzią, adresem nadawcy, kuponem konkursowym i pieczęcią z ziemniaka do końca stycznia (decyduje data stempla pocztowego)

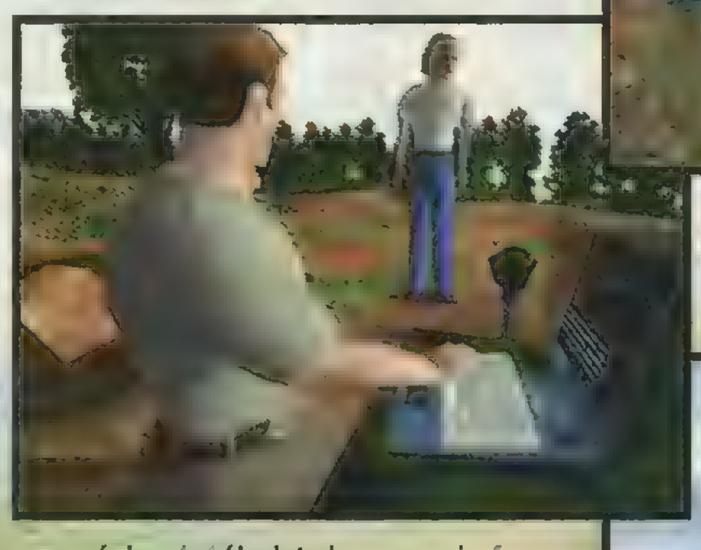
na adres redakcyi:
NEW S SERVICE
00–800 Warszawa 66
skr. poczt. 21

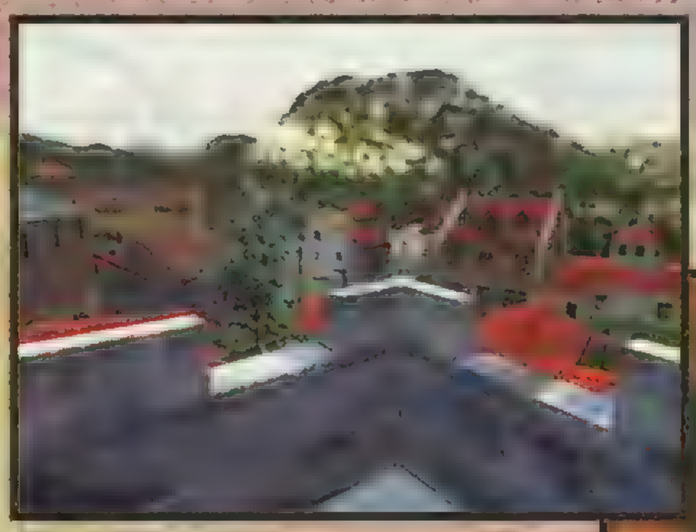
Listę fortunnych odważniaczków znajdziecie w marcowym egzemplarzu NSS.

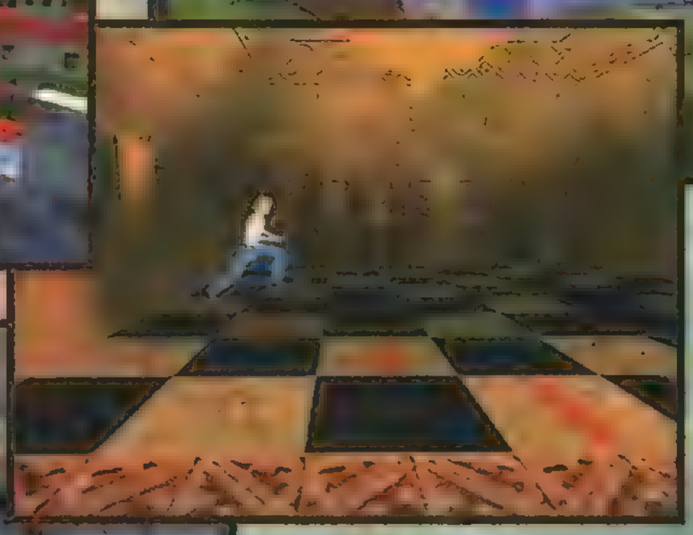
Ahoj!

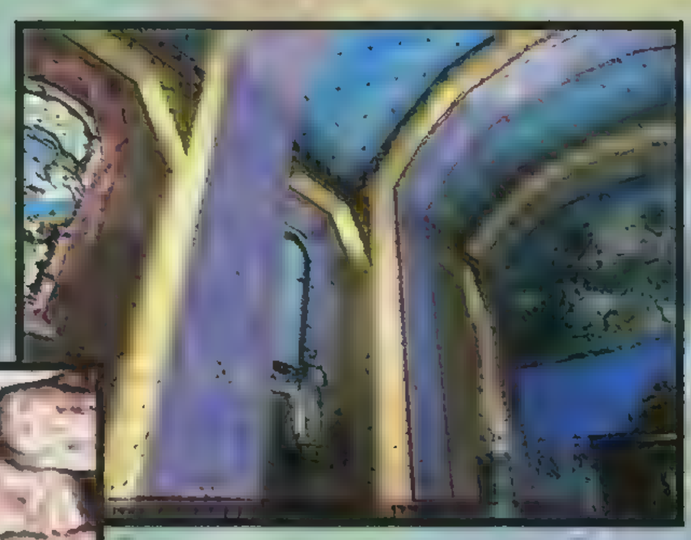
KONKURS
ADAŚ I PIRAT BARNABA

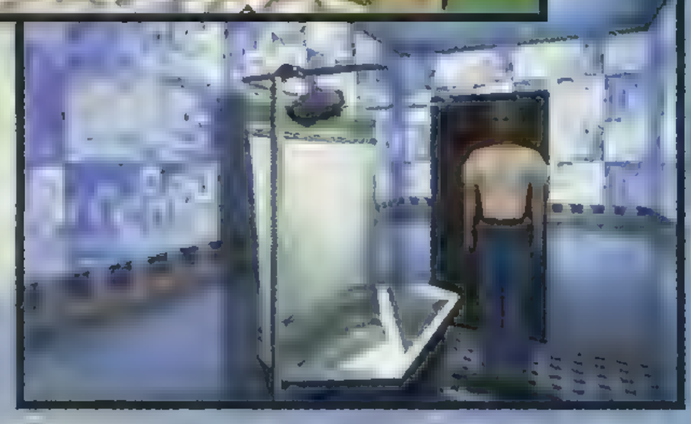
Tęskniłem za Gabrielem, pani Jensen. Naprawdę. Teraz, gdy już tu jest, czuję, że naprawdę mi go brakowało. To tak, jakby pojawił się długo niewidziany przyjaciel. No, bo chyba mogę nazwać Gabriela przyjacielem. Nie obchodzi mnie, jak odbiorą ten tekst głupcy, ale te dwie przeżyte wspólnie przygody nauczyły mnie postrzegania świata w podobny sposób jak on. Razem z nim przeżywałem te nieliczne radości i tysiąc smutków, które przyniosło ze sobą dotychczasowe życie. Bo on jest, poniekąd, podobny do mnie. Chyba dlatego rozumiemy się tak dobrze. Muszę przyznać, że czekałem na tę recenzję od momentu, gdy przeżyłem tę pierwszą, najważniejszą przygodę – z kultem voodoo i tą fantastyczną kobietą, Malią Gedde. Tak wiele rzeczy zmieniło się od tego czasu, jak gdyby minęła cała epoka. Ja sam bardzo się zmieniłem – no, bo te kilka lat odwróciło bieg mojego życia. Na dobrą sprawę historia zatoczyła koło, gdyż znów jestem tu, gdzie pisałem pierwsze me teksty. Także technologia pognała do przodu, zostawiając w tyle takie wartości, jak budowanie atmosfery, klimat, oraz setki niewielkich elementów, decydujących o tym, że coś, w co włożyło się wiele pracy, jest wielkie lub nie. Teraz ja mam o tym zadecydować.











LEGENDA

W moim osobistym mniemaniu zmagam się z legendą, którą podświadomie budowałem wewnątrz własnej psychiki od bardzo długiego czasu. Z jednej strony to tylko recenzja kolejnej gry, z drugiej zaś piszę o grze mającej swą poprzedniczkę, a ta była pryzmatem, przez który patrzyłem na każdą formę komputerowego adventure. Czemu zatem tracę miejsce na niepotrzebną watę słów, która wartość ma w tym momencie li tylko dla mnie? Czas zaczynać.

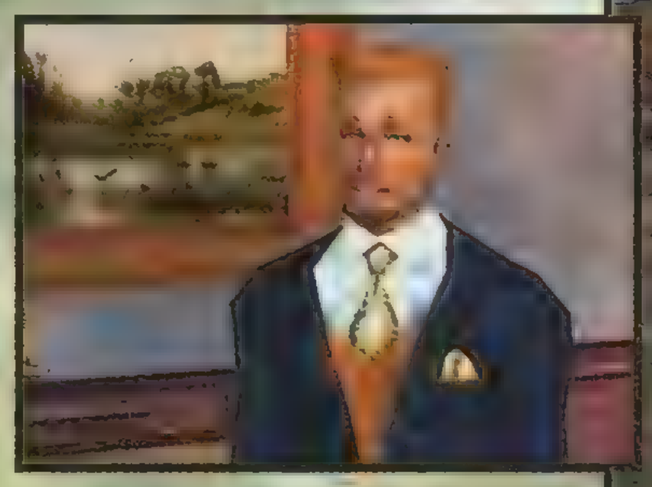
Fabuła BLOOD OF THE SACRED, BLOOD OF THE DAMNED opisana została pokrótce w poprzednim numerze NSS ('74), toteż nie ma sensu tracić na nią miejsca przy okazji tej recenzji. Przez ten miesiąc nic się przecież nie zmieniło, a dodatkowo do gry dołączany jest, tradycyjnie już, komiks z niesamowitymi grafikami autorstwa (tym razem) Rona Spearsa. Lektura tego dzieła wciągnie Was po pas, abyście bez żadnych przeszkód zanurzyli się w zakręconym scenariuszu właściwej gry. Wraz z rozwojem wydarzeń wyjdzie wreszcie na jaw, jak głęboko sięga intryga dotycząca porwania arystokratycznego pacholęcia. Jakby na tę sprawę nie spojrzeć, nasz Schattenjaeger musi zmierzyć się z prastarym rodem potomków Kaina, a to przecież nie przelewki. Na szczęście, w śledztwie pomoże mu nieodłączna Grace Nakimura. Kilka razy natkniemy się też na starego znajomego, detektywa Moseleya. Co on robi w Rennes-Le-Chateu? Jak twierdzi, przyjechał tu na wycieczkę... My jednak znamy go zbyt dobrze.

Śmiertelnicy, te szare myszki zaludniające nasz glob, są tacy nudni. Ciągłe dążenie do zdobycia jak największej fortuny... A cóż oni mogą wiedzieć o życiu? Pytam, bo dobrze poznałem cenę nieśmiertelności. Chyba wręcz za dobrze. Jestem już zmęczony...

GRAFIKA

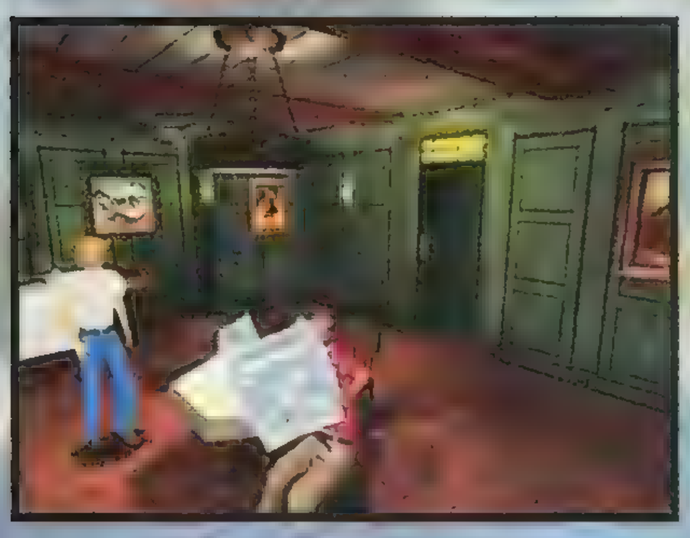
Całe szczęście, że SIERRA zrezygnowała z tworzenia gier opartych na technologii Full Motion Video, bo – jak widać – wychodzi to jej produkcjom jedynie na zdrowie. Na temat środowiska graficznego BLOOD OF THE SACRED, BLOOD OF THE DAMNED spekulowano już wiele i fantastyczne były niektóre teorie, albowiem na dobrą sprawę przed zeszłorocznymi targami E3 nikt gry na oczy nie widział. Zresztą wówczas engine wciąż miał jeszcze błędy i nie wszystko wyglądało tak, jak powinno. Mogę zatem wypowiedzieć się autorytatywnie. Jak okazało się bowiem przy bliższym przyjrzeniu się produkcji, GABRIEL KNIGHT 3 jest prawdziwym festiwalem kolorowej, trójwymiarowej grafiki. Akcja ukazana jest za pomocą zewnętrznej kamery, której ustawienie możemy dowolnie zmieniać. Obraz może być przybliżany i oddalany, osadzany pod dowolnym kątem i na dowolnej wysokości. Dodatkowo, każda lokacja posiada kilka standardowych ujęć. Jak zresztą widać na obrazkach, swoboda gracza jest w zasadzie nieograniczona. Nie jest to jedynie technologiczny popis programistów (choć to też), gdyż to właśnie od ustawienia kamery zależy nierzadko, czy dostrzeżemy jakiś istotny dla gry przedmiot lub czy zobaczymy coś ważnego, samemu nie będąc przy tym zauważonym. Ta nowość zaowocowała koniecznością przestawienia się na nieco inny tok myślenia. Najlepszym tego przykładem jest jedna z początkowych zagadek w grze, kiedy to trzeba ukryć się za muzealną ekspozycją, aby móc podsłuchać pewną konwersację. Gdzie indziej jedynie odpowiednio pochylona kamera wyłowi z tła przedmiot, który później... Ale o tym ani słowa więcej. Nie zdradzając już więcej czekających Was wyzwań, powiem jedynie, że obraz w GK3 urzeka. Zresztą jakość wyświetlanego obrazu można dostosować do indywidualnych preferencji, no i możliwości – posiadacze słabszego sprzętu będą musieli zadowolić się rozdzielczością 640x480, inni nacieszą oczy w trybie 800x600, zaś wybrańcy dostąpią zaszczytu (a na pewno ogromnej frajdy) rozwiązywania śledztwa w rozdzielczości 1024x768. I wtedy jest już naprawdę ekstra, przy czym zalecane jest posiadanie dobrego akceleratora, szybkiego procesora i całej góry pamięci RAM. Na tym świecie nic nie ma za darmo!

GABRIEL KNIGHT 3

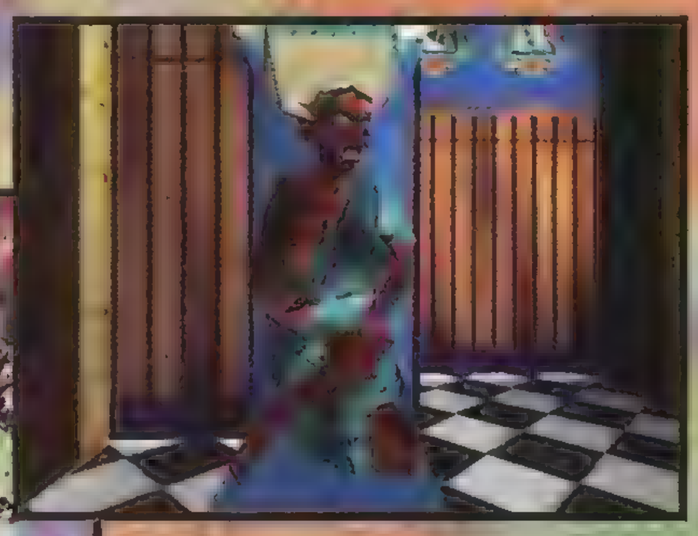


SPRZĘT

Warto jednak zainwestować, przed przystąpieniem do zabawy, w porządny sprzęt. W przypadku gry GABRIEL KNIGHT 3 mocny komputer stanowi połowę sukcesu. Nierzadko trudno jest zorientować się, które przedmioty odgrywają w śledztwie jakąś rolę, a które są jedynie dekoracjami. Na coś takiego czekałem od bardzo dawna. Skądinąd poziom detali (tak kolejnych lokacji, jak i modelów postaci) nie pozostawia nic do dodania. Podczas konwersacji bohaterowie poruszają ustami zgodnie z wypowiadanymi słowami, unoszą brwi, mrugają, poruszają gałkami ocznymi, gestykulują... Jeśli zaś przyjrzycie się bliżej samemu Gabrielowi, ujrzycie na jego przedramieniu dwie podłużne blizny – pamiątki ze świątyni voodoo z SINS OF THE FATHERS. No, no – kto przebije taki akcent?



chorego wymysłu składu autorskiego GK3, a co więcej – jest to w stu procentach zgodne z prawdą o krajobrazie miasteczka Rennes-Le-Chateau. Podobnie jak miało to miejsce w SINS OF THE FATHERS oraz THE BEAST WITHIN, także tu środowisko gry wygenerowane zostało na podstawie rzeczywistych elementów świata. Poza tym BLOOD OF THE SACRED... to wprawdzie ogólnikowy, ale bardzo efektowny podręcznik historii regionu. W lokalnym muzeum znaleźć możemy wzmianki o rezydujących niegdyś w tej okolicy potomkach Pepina i Karola Młota, podczas gdy ściany hotelu, w którym na początku zatrzymuje się Gabriel, zdobią reprodukcje obrazów czołówki francuskich impresjonistów i ekspresjonistów. Wracając zaś jeszcze do zagadek, to podczas gry nie mogłem oprzeć się wrażeniu, że są one najbardziej „detektywistyczne" ze wszystkich gier tej serii. Oczywiście natkniemy się także na wyzwania charakterystyczne dla „zwykłych" przygodówek. Jako przykład podać tu należy irytujący etap polegający na skakaniu po odpowiednich segmentach kamiennej podłogi. Interfejs gry został maksymalnie uproszczony; ale wyszło mu to tylko na dobre. Posługujemy się nim bowiem intuicyjnie – zresztą trudno byłoby się pogubić w zestawie kilku ładnie wyglądających ikonek z graficznymi symbolami czynności lub – ewentualnie – tematów rozmów. Mówiąc krótko – jest jasno, ładnie i przejrzyście. Niekiedy dostępne są wskazówki pomocne w razie „zatkania się". Bohater sam zastanawia się wówczas głośno, co powinien uczynić.



Stawiane przed nami zadania są na swój sposób bardzo podobne klimatem do tych znanych z poprzedniej przygodówek. Jako przykład podać tu należy irytujący etap polegający na skakaniu po odpowiednich segmentach kamiennej podłogi. Interfejs gry został maksymalnie uproszczony; ale wyszło mu to tylko na dobre. Posługujemy się nim bowiem intuicyjnie – zresztą trudno byłoby się pogubić w zestawie kilku ładnie wyglądających ikonek z graficznymi symbolami czynności lub – ewentualnie – tematów rozmów. Mówiąc krótko – jest jasno, ładnie i przejrzyście. Niekiedy dostępne są wskazówki pomocne w razie „zatkania się". Bohater sam zastanawia się wówczas głośno, co powinien uczynić.

SUMMA SUMARUM

Czy BLOOD OF THE SACRED, BLOOD OF THE DAMNED jest grą wyjątkową? Nie, bo takich po prostu już nie ma. W natłoku kolejnych krzykliwych tytułów GK3 zostaje zdeprecjonowany do roli jeszcze jednego programu, w który można zainwestować lub też nie. Nie zmienia to jednak faktu, że najnowsza odsłona serii jest w tej chwili najlepszą grą przygodową, jaką możecie sobie wymarzyć. Porównując ją jednak z pamiętnym SINS OF THE FATHERS zauważyć można pewną niepokojącą tendencję, którą wykazują kolejne części przygód „Łowcy Cienia". Gdzieś tu po drodze zagubił się ten mrok, smutek i powaga, które były przecież wizytówką tej serii. W nowe tysiąclecie wchodzimy zatem radośni, umyci i pełni nadziei na to, co przyniosą nam kolejne, letnie dni.

Mamut

Sierra
www.sierra.com

DYSTRYBUTOR PL – OPTIMUS
STRONA PL – www.play-it.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

OCENA: 9/10

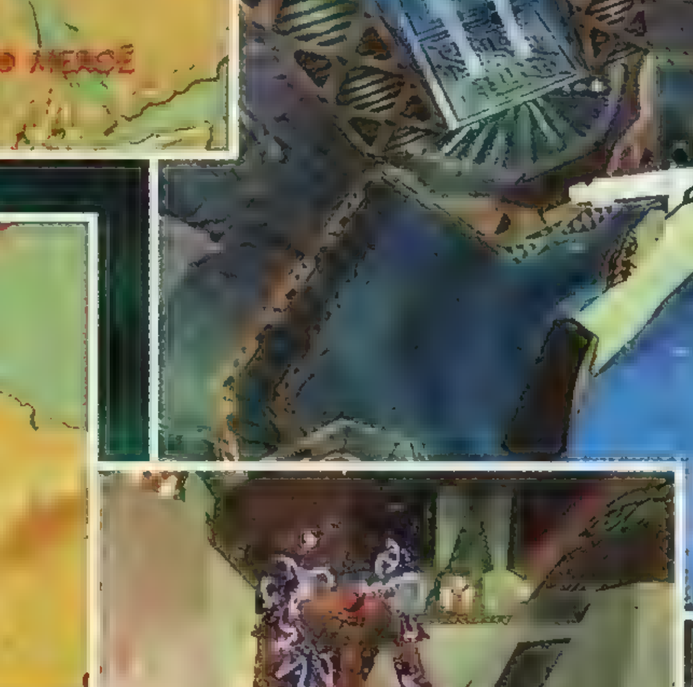
Co? Napisałem „golf" zamiast „adventure"? Na pewno już się uśmiechasz na myśl, jaki to obciach zgotował sobie NSS, recenzując grę INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE jako symulator golfa. Muszę Cię jednak rozczarować – Mamoulian nie jest aż takim idiotą i nie wciska Indianie do ręki kija golfowego zamiast bata. Chciałem tylko zwrócić na ten artykuł uwagę WSZYSTKICH Czytelników, a SZCZEGÓLNIE tej grupki schowanej z tyłu, tam w rogu, która tracąc resztki zdrowego rozsądku używa pecetów tylko i wyłącznie do symulacji sportowych. Bo chcę, żeby wszyscy potencjalni maniacy gier uważali i nie przegapili jednego z najlepszych i najbardziej grywalnych tytułów tego roku. Nowa część przygód Indiany Jonesa – ubrana w płaszcz 3D – to bomba wielkości Nagasaki, która ustanowi nową jakość w grach PC, i to nie tylko tych ukazujących się w te święta.

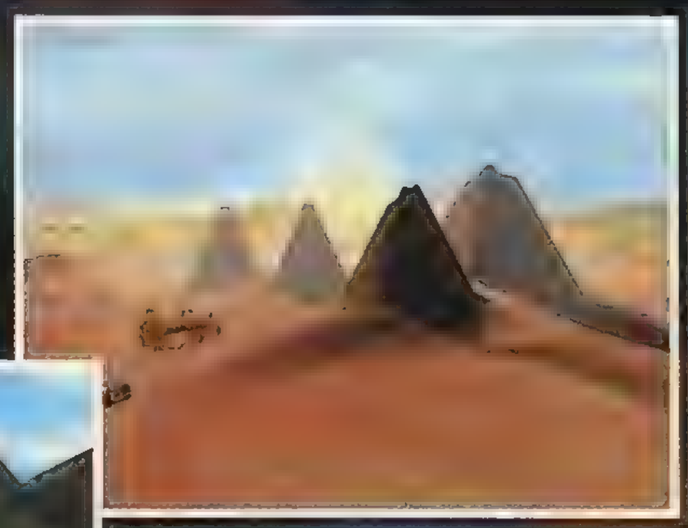
INDY VS. LARA

Skoro jesteśmy tu już wszyscy razem, to wytłumaczę Szanownemu Państwu, dlaczego nowy INDIANA JONES jest taki superowy. Na początek warto chyba podać skojarzenia. Proszę zamknąć oczy i wyobrazić sobie, na przykład, takiego TOMB RAIDER–a. No co, przecież nie mówię, że musicie sobie wyobrażać potężne piersi Lary Croft, ale tylko grę TR – jak wygląda i jak się w nią przycina. Ready? OK. Teraz wysilcie się jeszcze trochę i zamiast Lary wyobraźcie sobie w świecie 3D sympatycznego pana zwanego Indiana Jones. Pasuje, no nie? A teraz przedstawcie sobie, że zamiast ciągłego biegania i szukania miejsc, skąd by tu i dokąd wskoczyć, możecie zająć się czymś innym – do Waszego wyimaginowanego świata wstąpi osobiście sam Steven Spielberg i opracuje grę w ten sposób, żeby można było bawić się nią tak, jakbyście oglądali kolejny film o przypadkach zakręconego archeologa. Mam tu na myśli nie tylko typową historię przygodową, ale także ciągłość fabuły, która raz za razem czymś nas zaskakuje, trzymając uwagę gracza w stanie ciągłego napięcia. Ta gra to klasyczna wariacja na temat TR, która z bezmyślnej strzelaniny i skakaniny 3D zmienia się w sprytnie wykombinowaną „action adventure", przypominającą swoją strukturą takie hity, jak RESIDENT EVIL czy SILENT HILL. Bawiąc się Larą tylko biegasz i skaczesz w labiryncie skał i korytarzyków, natomiast z Indym rozwiązujesz konkretny problem! Zadanie może składać się z kilku etapów, może też zawierać jakąś zagwozdkę, którą musisz rozgryźć. Choć uważam TR za świetną grę akcji, to jednak przygnębiające widoki kolejnego ogromnego pomieszczenia potrafiły mnie zdenerwować (chodzi tu głównie o TR2 i TR3) – od razu możesz przewidzieć, że będziesz gnił w danej komnacie przez następne dwie godziny. W nowym INDIANA JONES niczego takiego nie znajdziesz – zanim zdążysz się porozglądać po kolejnej lokacji, już pora na następną i następną!

NEVERENDING STORY

Podstawą fabuły Piekielnej Maszyny (INFERNAL MACHINE) jest jedna z wersji oficjalnego scenariusza do rozważanej kontynuacji filmowych przygód Indiany. Niestety, Harrison Ford odmówił kolejnego wcielenia się w rolę doktora Jonesa, więc scenariusz poszedł do szuflady, ale na szczęście nie na długo. Gdy tylko projekt kręcenia filmu został zawieszony, szefowie LUCASARTS zdecydowali się na inny sposób kontynuowania tej słynnej serii i stosy papieru opisujące tę historię od razu znalazły nowe zastosowanie. Efektem wysiłków grupki specjalistów jest zrealizowany na wysokim poziomie interaktywny film, którego linia fabularna ma wiele wspólnego z serią telewizyjną „Młody Indiana Jones". Historia upartego archeologa wciąż nie ma końca, non stop pojawiają się nowe komiksy i książki opisujące coraz to inne, fascynujące przygody z jego udziałem. INFERNAL MACHINE jest również zestawem wielu różnych epizodów i „szybkich" pomysłów, których centralnym bohaterem jest Indiana Jones, jednak poszczególne, znane już tematy zostały rozwinięte w interaktywną orgię światła i dźwięku – buszujący po ekranie Indy w każdej scenie prezentuje się o wiele lepiej aniżeli jego filmowy prototyp. Dużo czasu spędzicie tu nad badaniami plątanin lian, zwisających z mostów, znajdziecie też kilkadziesiąt różnych zastosowań dla słynnego bata; plamy światła na podłodze to tylko jedna z setek różnych wymyślnych pułapek, rozsianych po historycznych lokacjach, które będziecie musieli odwiedzić. Jeśli chodzi o zarys fabuły, to Indy znowu spotka Sofię (po pokonaniu krótkiego, treningowego poziomu w Grand Canyon), kumpelę, którą znamy już z poprzednich gier, i zostanie poproszony o pomoc w identyfikowaniu pewnego przedmiotu. Jest to metalowy... wał, najwyraźniej pochodzący z czasów, kiedy ludzie jeszcze nie powinni potrafić wytwarzać takich przedmiotów! W trakcie swych poszukiwań Indy dotrze do wykopalisk zaginionej wieży Babel, którymi zarządzają... Rosjanie – jest już po wojnie, a moda na Niemców–faszystów definitywnie się skończyła. Podsłuchawszy rozmowę rosyjskiego archeologa, doktora Giennadija Volodnikowa, z jego moskiewską centralą, Indiana dowie się, że chodzi tutaj o (jak zwykle) bardzo poważną sprawę. Rosjanie odkryli, że dawni mieszkańcy Sumeru skonstruowali jakąś Diabelską Maszynę, z której właśnie pochodzą owe odnalezione dziwne części, i ta właśnie machina była w stanie „otworzyć niebiosa" (cokolwiek to oznacza). Z nieznanych powodów po jakimś czasie maszyna została jednak rozebrana, a jej cztery najważniejsze części ukryto w różnych częściach świata. I to jest naprawdę pokazowy przykład akcji, której megaloman, taki jak Indiana Jones, po prostu nie może przegapić!

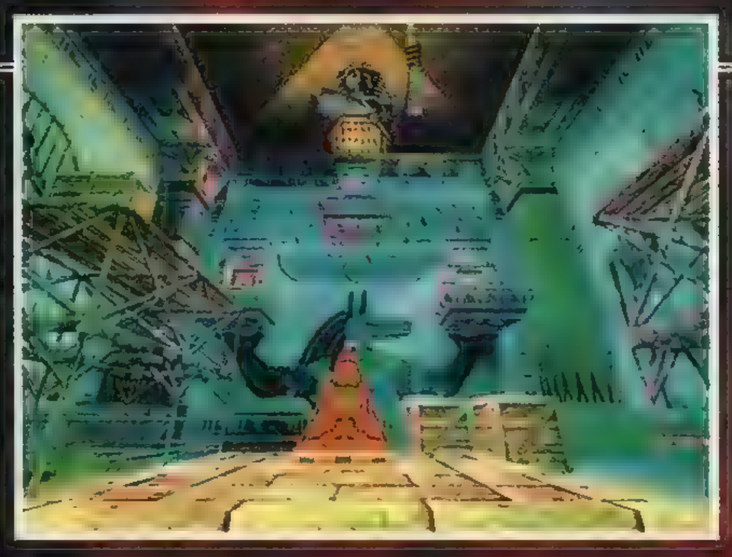




Graficzny engine INFERNAL MACHINE to absolutnie pierwsza

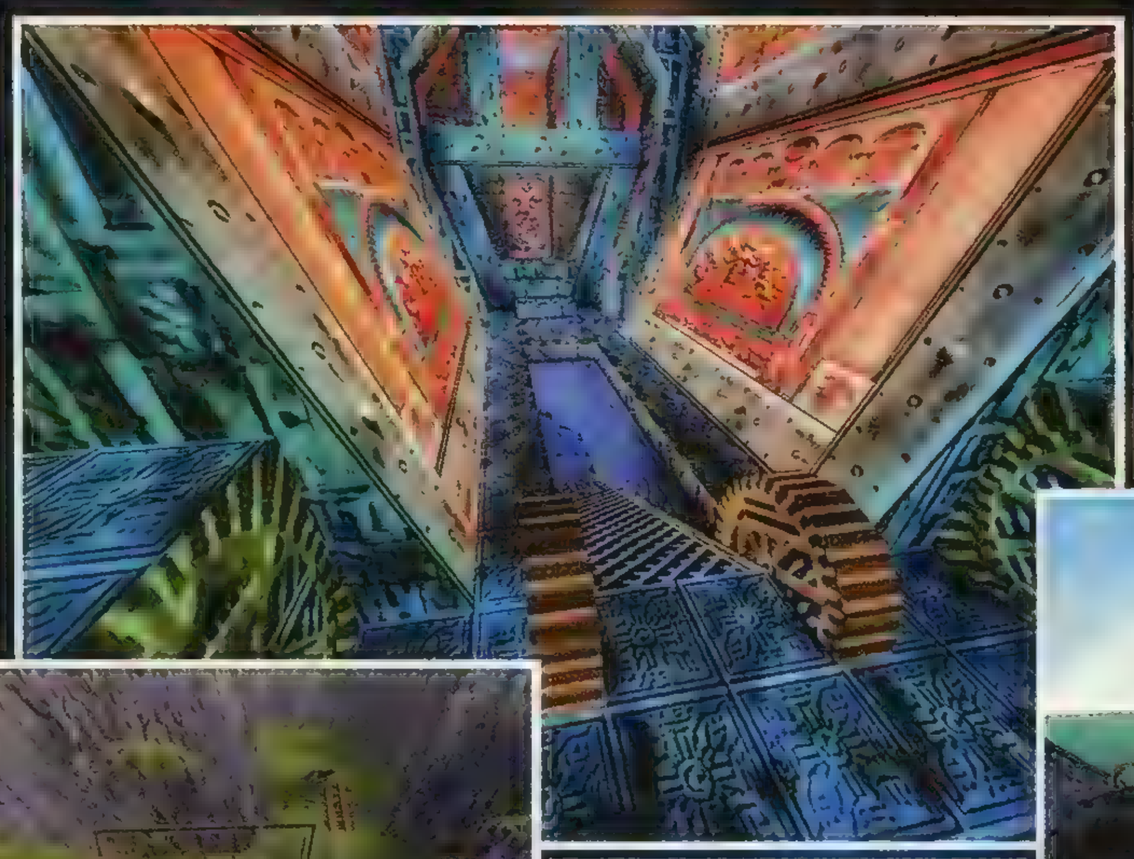
INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE

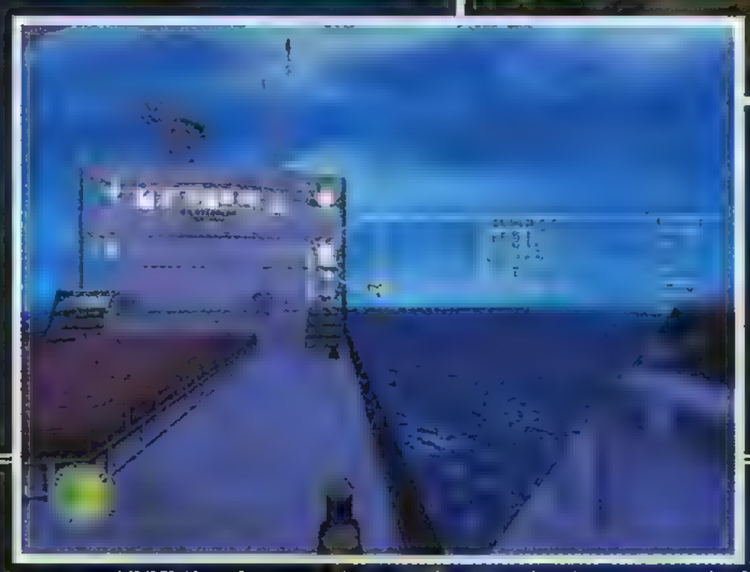
LUCASARTS znowu w swej najlepszej formie! Dość dużo czasu upłynęło, zanim firma postanowiła nawiązać do swojej tradycji symulacji golfowych, ale nowy golf o intrygującym podtytule INFERNAL MACHINE to smakowity kąsek dla wszystkich fanów białych piłeczek



klasa. W odróżnieniu od tego z TR nie ogranicza się on do świata gry skonstruowanego z wsiowych kwadratów. Lokacje, w których będziecie się poruszać, są tak dopracowane, że nieraz i nie dwa otworzycie usta w niemym zachwycie! Chyba najbardziej nieziemsko wygląda fantastyczna architektura zaśnieżonego klasztoru w Himalajach. To doprawdy niesamowite widowisko – tu wręcz oddycha się niesamowitą atmosferą tajemnicy... Z gór udacie się zaś na porośnięte dżunglą wyspy Pacyfiku, gdzie dobrze jest poćwiczyć pływanie i nurkowanie; potem podążycie z powrotem w kierunku kontynentu amerykańskiego, gdzie w kompleksie dawnych świątyń (naśladujących swą architekturą styl Majów), wybudowanych w aktywnym wulkanie, nauczycie

statku oceanicznym i wreszcie finał, który rozgrywa się w niesamowicie przedstawionym otoczeniu egipskich piramid i świątyń. Po drodze Waszym oczom ukaże się mnóstwo niepowtarzalnych fasad budowli, fresków, obrazów, posągów i absolutnie przepięknych stylowych wnętrz, a także piękno natury, które możemy dostrzec np. w górskich jeziorkach i huczących wodospadach, ocienionych lianami górskich jaskiniach itp. Gdy pewien mój kolega, będący posiadaczem PLAYSTATION, zobaczył ten pokaz oszałamiającej grafiki w rozdzielczości 1024x768 (High Color), to niemalże rozpłakał się z żalu i błagał mnie, bym pozwolił mu usiąść do monitora chociaż na godzinkę! LUCASARTS nigdy nie odpuszcza sobie całego mnóstwa szczegółów i drobnostek, które ożywiają wirtualne światy stworzone przez programistów tej firmy, nadając im specyficzny, niepowtarzalny klimat, i dlatego także tu natkniecie się wiele gatunków ptaków, owadów i ryb oraz na dziesiątki sekretnych pomieszczeń i zakątków, w których schowane są bonusowe przedmioty (między poszczególnymi misjami





się utrzymywać równowagę nad rzekami płynącej lawy. Teraz czeka m.in. sabotaż na rosyjskim

dokupicie za nie rozmaite narzędzia dla Indiany). Okupując się większą ilością zachomikowanych bonusów możecie nawet wejść do tajnych poziomów, a tych jest tu cały szereg – w wielu przypadkach chodzi o wybrane, na wesoło „odtwarzane" zdjęcia z filmów o Indianie. Sekwencje akcji – oprócz dramatycznych strzelanin z wszechobecnymi Rosjanami – dzielą się m.in. na „tradycyjne" przejażdżki dżipem, zjeżdżanie górskimi kaskadami w dmuchanej łodeczce, pogonie na wózkach, oczywiście nie możecie też ominąć ciężkich walk z czterema głównymi strażnikami, czatującymi na Was w finale każdego z poziomów. Indy cały czas komentuje wszystkie wydarzenia, nie zdziwcie się więc, gdy usłyszycie jego głos, mówiący: „Tu jest coś podejrzanego" lub – podczas spotkania z jednym z bossów, szalonym dziesięciometrowym gadem – „Nie lubię wielkich gadów!". Z kolei Rosjanie, kiedy zauważą Indianę i ruszą w jego ślady, mają w zwyczaju milutko pokrzykiwać: „Idi sjuda!" czy „Eto charoszaja żaketka".

PORA NA WYROK

INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE to bez najmniejszych wątpliwości najlepsza gra TPP action adventure, jaka jest obecnie na rynku. Ani RESIDENT EVIL, ani żaden z TOMB RAIDER–ów nie sięga nawet do kostek temu klejnotowi pochodzącemu z kopalni LUCASARTS. Nowy INDIANA JONES wciągnie Was i nie puści przez kilka tygodni intensywnej zabawy, całkowicie izolując od świata zewnętrznego. Gdy już będziecie szczęśliwymi posiadaczami INFERNAL MACHINE, to proszę się kierować kilkoma podstawowymi wskazówkami: kupić dużą ilość jedzenia (o przedłużonej trwałości!), wyłączyć telefon i, przede wszystkim, nie drażnić właścicieli konsol tym fantastycznym widowiskiem, bo zjedzą Was żywcem!

Mamoulian

Lucas Arts
www.lucasarts.com

DYSTRYBUTOR PL – LEM
STRONA PL – www.lem.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 32 MB RAM

OCENA: 8/10

Czwarta część TOMB RAIDER–a już jest! Jeszcze nigdy premiera kolejnej części przygód Lary nie była wsparta równie imponującą kampanią reklamową. Nawet solenne obietnice autorów, iż jest to ostatnia już odsłona tej serii, nie mają takiej siły, jak rok temu (mówiono to już przy okazji wydawania THE ADVENTURES OF LARA CROFT). Tytuł, nie dość, że ukazał się w okresie świątecznym, to jeszcze bohaterka gry urządziła sobie tournee po wybranych krajach Europy! Prawdziwa gratka dla fanów serii TOMB RAIDER – szczególnie, iż tym razem w planach nie została pominięta Polska. Więcej na ten temat możecie przeczytać w szczegółowej relacji (zamieszczonej w tym numerze NSS–a) z wizyty panny Croft w naszym pięknym (hm, hm) kraju. Póki co, zajmijmy się samą grą.

Pragnę zaznaczyć, iż moja opinia na temat THE LAST REVELATION niewiele zmieniła się od czasu, kiedy miałem okazję napisać zapowiedź tej gry do numeru '73. Nigdy jednakże nie myślałem, że przyjdzie mi wypowiedzieć te słowa, ale podczas rozgrywki zdarzyły się momenty, kiedy TOMB RAIDER 4 nauczył mnie w pewnym stopniu... pokory. Tak, to chyba właściwe słowo. To, co z wierzchu wydało się być płytkie i – po prostu – kiepskie, sporo zyskało przy bliższym spotkaniu. Nie zrozumcie mnie źle – nie mam najmniejszego zamiaru zachwycać się tą grą, jednakże jeśli zestawi się ją z dwoma ostatnimi częściami tej serii, to należą się tu autorom, wprawdzie niezbyt głośne, ale jednak – pewne słowa uznania. Ojcowie Lary, CORE DESIGN, zapowiadali powrót do korzeni serii, i trzeba przyznać, że wywiązali się ze swych przyrzeczeń. Wprawdzie trudno jest w to z początku uwierzyć, ale udało im się tchnąć nieco życia w zaśniedziałe schematy. Czyżby przełamanie złej passy? Kto wie, może na Gwiazdkę 2000 znowu zapuka do drzwi graczy nie kto inny, jak właśnie Lara Croft... Nie lubię już Świąt.

PRZESZŁOŚĆ I TERAŹNIEJSZOŚĆ

TR: THE LAST REVELATION zaczyna się dość nietypowo, albowiem pierwsze sceny gry stanowi... retrospekcja. Mamy rok 1984 i Lara dopiero rozpoczyna swą wielką przygodę – póki co, jako uczennica słynnego niemieckiego archeologa, Wernera von Croya. Ten rzut oka wstecz to właśnie wspominane w zapowiedzi nowe spojrzenie na kwestię istniejącego w każdej części gry trybu treningowego. Wiedzcie zatem, że tym razem trening jest obowiązkowy dla wszystkich, gdyż poza przedstawieniem kilku nowych ruchów naszej bohaterki stanowi poniekąd zawiązanie się właściwej akcji. Von Croy jest wielkim autorytetem, zaś Lara to jeszcze mała dziewczynka ze śmiesznymi warkoczykami, obijającymi się o jej plecy przy każdym możliwym ruchu. Trzeba przyznać, że uczynienie treningu obowiązkowym było ze wszech miar decyzją właściwą, gdyż nauczenie się niektórych akcji (jak chociażby wyjątkowo irytujący przeskok na linie – zobaczycie, uwierzycie) przysporzyć może wiele trudności. Wróćmy jednak do fabularnego aspektu retrospekcji.

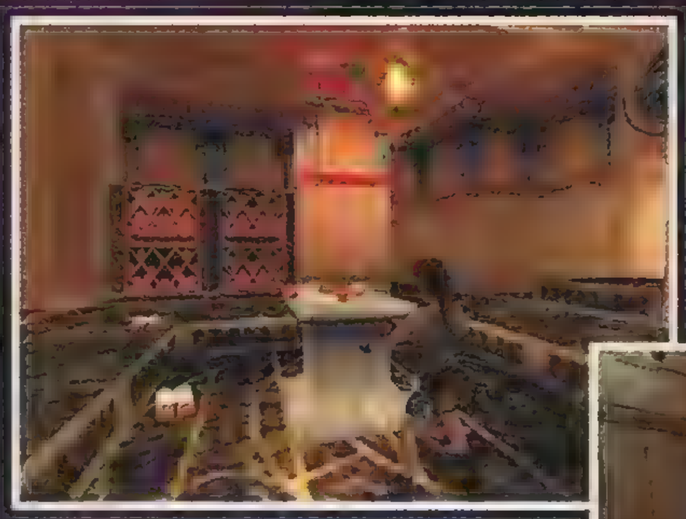
Arogancja i lekkomyślność von Croya spowodowały, iż został on żywcem pogrzebany pod gruzami walącej się świątyni. Uciec zdołała jedynie panna Croft, lecz nie obawiajcie się, bowiem sympatyczny fryc pojawi się jeszcze podczas rozgrywki – tym razem, jako sfrustrowany przeciwnik dojrzałej, w pełni hmm... ukształtowanej Lary. Na dobrą sprawę, na tym zamyka się scenariusz TR: THE LAST REVELATION, gdyż plądrowanie egipskich grobowców zdaje się stanowić jedynie tło dla ostatecznej konfrontacji nauczyciela ze swą dawną uczennicą.

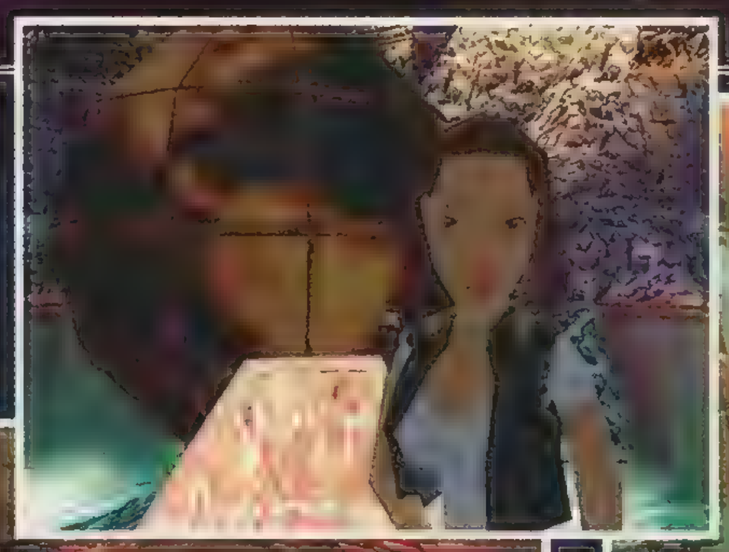
Nie znaczy to, oczywiście, że TOMB RAIDER 4 jest nudny. Wręcz przeciwnie – pod względem fabularnym jest bodaj najprzytomniej skonstruowaną odsłoną serii. Z początku uczymy się nowych ruchów i przypominamy sobie stare, zaś dopiero później rzucani jesteśmy na naprawdę głębokie wody. Wizyta w grobowcu, morze ognia i czające się w każdej norze przerośnięte skorpiony to i tak za dużo jak na pierwszą misję. Autorzy przez cały czas dbają, abyśmy się nie znużyli. Jest oczywiście obowiązkowe manipulowanie tysiącami przełączników i skakanie po skalnych półkach, lecz tak naprawdę uwagę zwracają pojedynki. THE LAST REVELATION, w porównaniu ze znanymi już częściami TR, wręcz kipi przemocą. Strzelamy do kojotów i skorpionów, kruszymy kości ożywionych szkieletów, mordujemy dzikie świnie, walczymy z komandosami, mumiami, templariuszami, a nawet uziemiamy helikoptery! Znalezionym podczas pierwszych pięciu minut rozgrywki uzbrojeniem można by obdarować pluton egzekucyjny. Jednym słowem – jest wesoło. Na dodatek mamy możliwość kierowania pojazdami (w liczbie dwóch). W najnowszej części przypadków Lary pojeździć możemy wyposażonym w kosz motorem oraz dżipem. Nie jest to dużo, ale w oferowanym przez THE LAST REVELATION środowisku wszystko inne – poza wielbłądem, oczywiście – wyglądałoby bardzo sztucznie.

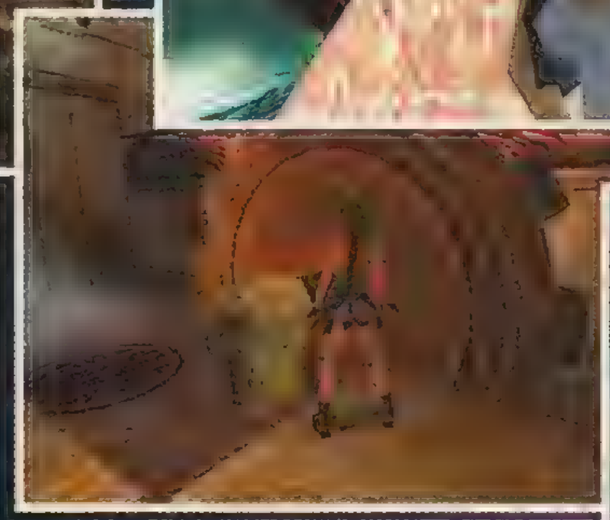
Czemu jednak nie pieję z zachwytu? Powód jest prosty: to wszystko już było w poprzednich częściach – w tej lub nieco innej formie. Chociaż niby wszystko ze sobą współgra i prezentuje się dość godnie, to nie wyzwala emocji nawet w połowie tak intensywnych, jak pierwszy, oryginalny TOMB RAIDER. Wiem, że to niezwykle trudne, ale to właśnie obiecywane było graczom – całkowity powrót do korzeni. Z drugiej strony, nie sposób nie dostrzec wytłuszczonej atmosfery eksploracji nieznanego i tych wyraźnie zmniejszonych poziomów (co jednak zbliża grę do swego pierwowzoru). Wydaje mi się jednak, że czyni to TR: THE LAST REVELATION grą atrakcyjną głównie dla młodszych graczy, dla których rok 1996 (pierwsze komputerowe przygody nieznanej wówczas szerszemu gronu Lary) to zamierzchła przeszłość. Jeżeli zatem nie jesteś przyjmującym wszystko bezkrytycznie fanem Croftówny, zastanów się poważnie nad innym spożytkowaniem zaoszczędzonych pieniędzy. Zwłaszcza, że...

...MOGŁOBY BYĆ ZNACZNIE LEPIEJ

Bliższe przyjrzenie się szacie graficznej TOMB RAIDER–a 4 pcha nas ku jednemu wnioskowi. Ta gra jest po prostu brzydka. Engine, na dobrą sprawę niezmieniony od czasów pierwszej części programu, starzeje się nieładnie i tak jakby bez większej godności. Oczywiście,







TOMB RAIDER
THE LAST REVELATION

Co sprawiło, że to właśnie Lara Croft, istota od początku do końca cyfrowa, jest uznawana dziś za symbol seksu i... kobiecości? EIDOS INTERACTIVE nie traci czasu na dziwienie się. Oto długo oczekiwany TR: THE LAST REVELATION!

że widzę wyraźne zaokrąglenia Lary tam, gdzie bardziej okrągła być powinna, ale – nie przesadzajmy – nie sposób zachwycać się kilkoma nowymi polygonami. Zwłaszcza, iż reszta pojawiających się w grze postaci jest wykonana dość niechlujnie. Już na samym początku możemy przyjrzeć się wyraźnie von Croyowi, którego twarz zdaje się być wyciosaną z granitu bryłą. Dłonie tej postaci to rozpłaszczone deseczki, jakby tylko dla niepoznaki pomalowane na różowo. Poszczególne płaszczyzny nachodzą się na siebie, tworząc nieprzyjemny efekt łamania się powierzchni. Przyjrzyjcie się zresztą obrazkom – były one łapane w najwyższej z możliwych rozdzielczości, czyli 1280x940 pikseli. Może się czepiam, ale przez przeszło cztery lata można było wprowadzić nieco więcej ulepszeń aniżeli jedynie obsługę akceleratorów graficznych.

ZAPRZECZENIE?

Coś jednak ciągnie nas dalej i dalej poprzez zawiłości tego scenariusza. Przy odrobinie samozaparcia można się nawet wczuć w atmosferę całości i poczuć przysłowiowego bluesa. Ile można jednak grać w to samo? Bo przecież główna różnica pomiędzy kolejnymi częściami TOMB RAIDER–a polega na innym środowisku graficznym. Dziś jest to podziemna część starożytnego Egiptu. Czwarty raz z rzędu przeskakujemy po skalnych półkach i od czasu do czasu siejemy śmierć dwoma pistoletami. A mimo to dla wielu osób wciąż jest to atrakcyjne.

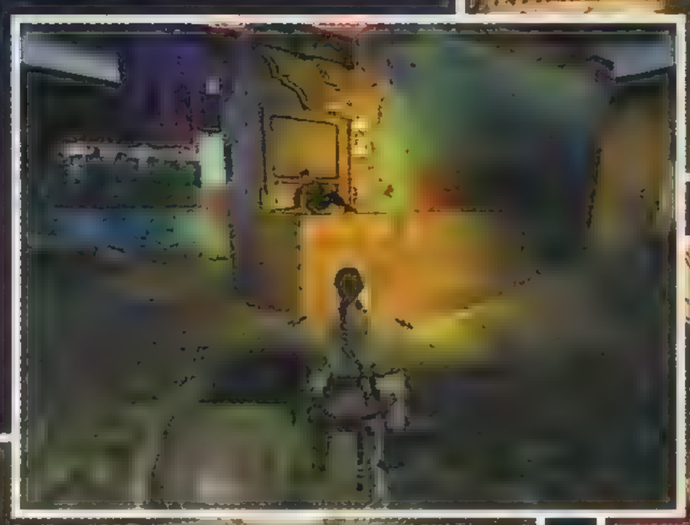
TR: THE LAST REVELATION stanowi – przynajmniej w moim osobistym odczuciu – pewien paradoks. Wiem bowiem, że mogę napisać tu o grze wszystko, co najgorsze, jednakże ona i tak obroni się sama. Nie uczyni tego dzięki zawiłościom scenariusza czy skomplikowanej budowie (bo tego po prostu już nie ma), lecz poprzez swą... legendę. Wokół przygód Lary Croft narodził się mit gry przełomowej i wydaje mi się, że tak już zostanie. Mam tylko cichą nadzieję, że CORE DESIGN pozwoli wreszcie przejść swemu dziecku na emeryturę. Twórcy DOOM–a i MORTAL KOMBAT skutecznie pogrzebali ostatnie miłe wspomnienia związane z ich dziełami. A podobno historia uczy wyciągania wniosków...

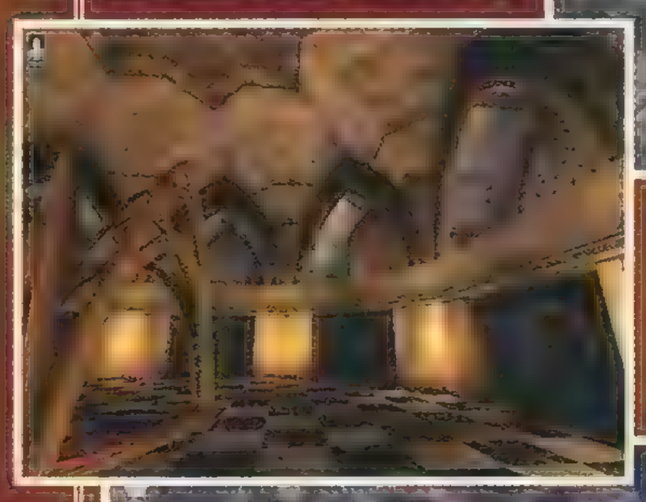
Mamut

Eidos Interactive
www.eidosinteractive.com

DYSTRYBUTOR PL – MIRAGE
STRONA PL – www.mirage.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 233, 16 MB RAM

OCENA: 6/10





Koło Czasu obraca się, a wieki nadchodzą i mijają, pozostawiając wspomnienia, które stają się legendą. Legenda staje się mitem, a nawet mit jest już dawno zapomniany, kiedy znowu nadchodzi Wiek, który go zrodził. W jednym z Wieków, zwanym przez niektórych Trzecim Wiekiem, Wiekiem, który dopiero nadejdzie, Wiekiem dawno już minionym, w Górach Mgły podniósł się wiatr. Wiatr ten nie był prawdziwym początkiem. Nie istnieją ani początki, ani zakończenia w obrotach Koła Czasu. Niemniej, był to jakiś początek.

Wprawdzie początki i końce są terminami abstrakcyjnymi, ale tymi właśnie słowami rozpoczął się książkowy cykl „Koło Czasu". Zmierzenie się ze zjawiskiem tak wielkim jak ogromnie popularna seria powieściowa jest zadaniem bardzo trudnym. Jak opowiedzieć wspaniałą historię bez narażania się na banalność, że o przeinaczeniu faktów już nie wspomnę? Nic zatem dziwnego, że do prac nad komputerową adaptacją powieści zabrali się ludzie z nieco zapomnianej ostatnio grupy LEGEND ENTERTAINMENT. To przecież właśnie oni wsławili się iście „fabularnymi" przygodówkami – starsi gracze pamiętają z pewnością HITCHHIKER'S GUIDE TO GALAXY, ERIC THE UNREADY, SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN czy choćby przeróbkę serii „Xanth", pióra Piersa Anthony'ego. A zatem zmierzenie się dwóch wielkich tego świata?

Firma LEGEND ENTERTAINMENT dodatkowo utrudniła sobie zadanie i po raz pierwszy odstąpiono od konwencji gry przygodowej. Szanowny Czytelniku! WHEEL OF TIME to First Person Perspective Shooter w pełnym tego słowa znaczeniu!

A JEDNAK SIĘ KRĘCI

O pracach nad WHEEL OF TIME przebąkiwano już od kilku lat, lecz na dobrą sprawę aż do teraz nie do końca wiadomo było jaki ostateczny kształt przyjmie ta gra. Oczywiste było, że grafiką ma zarządzać engine graficzny z pięknego UNREAL-a, ale to przecież o niczym nie przesądzało. Dlatego też odpuśćmy sobie wszelkie bezowocne dywagacje i zajmijmy się właściwą recenzją. Jak już powiedziano, WOT stworzony został w konwencji znanej z QUAKE-a czy HALF-LIFE-a. Jak uczy nas jednak najnowsza historia gier wcale nie oznacza to, że WOT staje się przez to płytszy czy odarty z fabuły. Gdybyśmy porównali „Koło Czasu" do innych gier, to program ten znalazłby się najbliżej takich pozycji, jak wspomniany HALF-LIFE czy JEDI KNIGHT. Także w tamtych grach ogromny nacisk położony został na rozgrywce przeznaczonej dla pojedynczego gracza, na wszechobecnych zaskoczeniach i nagłych zwrotach akcji. Nie inaczej przedstawia się sprawa w WHEEL OF TIME. Podczas przechodzenia przez kolejne rozdziały napotykamy postacie, które opowiadają nam różne – z reguły użyteczne – rzeczy, zaś pojedynki z wysłannikami Czarnego, choć bardzo ważne, nie stanowią jedynej atrakcji w grze. Komputerowa adaptacja „Koła Czasu" to pozycja obowiązkowa dla każdego miłośnika prozy Jordana. Zdaję sobie sprawę, że takie zdanie powinno pojawić się na końcu tekstu, jednak nie mogę się powstrzymać, by nie wspomnieć o tym już tutaj. WHEEL OF TIME nie jest w żadnej mierze pozycją odtwórczą; co więcej, wydaje się, że firma LEGEND ENTERTAINMENT stworzyła własny, bardzo istotny rozdział powieści Mistrza. Gra nie rozwija bowiem wątku Randa „Smoka" Al'Thora (główny bohater powieści), lecz zajmuje się jednym z tych najbardziej pobocznych. W grze przychodzi nam wcielić się w jedną z kapłanek-czarodziejek Aes Sedai, niejaką Elenę. Nasza

WHEEL OF TIME

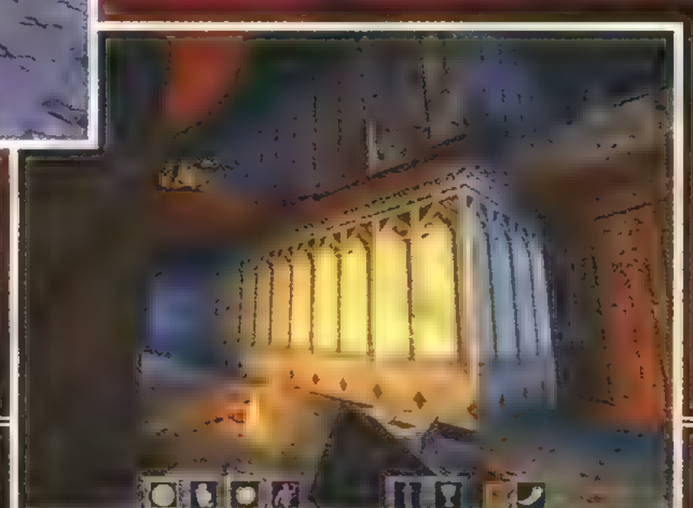
Cykl „Koło Czasu" Roberta Jordana porównywany jest z „Władcą Pierścieni" Tolkiena. Wojna o panowanie nad światem, miasta opanowane przez wyznawców Czarnego, hordy Trolloków, mordujące Bogu ducha winnych ludzi... To przecież doskonały materiał na grę!

dziewuszka, choć drobna, okazuje się być niezłym ziółkiem, a pod naporem jej magii pokraczne potwory padają jak muchy. Autorzy gry umiejętnie zadbali o to, aby elementy FPP całkowicie nie przytłoczyły graczy. Poza korzystaniem z czarów ofensywnych i defensywnych można tu także montować pułapki i przeszkody, które z pewnością utrudnią życie wysłannikom Zła. Ten element gry sprawia jednak czasem wrażenie doczepionego do całości na siłę, dlatego skupmy się raczej na przygodach naszej drogiej Eleny.

WIELKIE POLOWANIE

Opowieść WHEEL OF TIME „ciągną" przerywniki filmowe, odgrywane przez engine gry. Trzeba przyznać, że całość rozpoczyna się średnio obiecująco. Do komnaty Eleny wdziera się jakiś obdartus o przerzedzonej brodzie, który usiłuje wykraść pewne artefakty, ważne dla istnienia tego świata (sic!). Obowiązkowa przepychanka, uderzenie z otwartej dłoni w twarz i przestępca ucieka – pierwsze poziomy gry to pogoń za złodziejem. Po wstępnych potyczkach z Trollokami (to takie dziwne bestie, które stanowią trzon, mięso armatnie armii Czarnego) okazuje się, że czeka nas bardzo długa, ciekawa i wyczerpująca przygoda.

W grze bardzo dobrze ukazany został rozwój naszej bohaterki. Na początku dysponuje ona tylko jednym, i to bardzo słabym czarem, który nie stanowi specjalnego zagrożenia dla napakowanych mięśniami potworów. Dopiero z czasem Elena nauczy się ciskać we wrogów ognistymi kulami, razić ich lodowymi odłamkami czy choćby zsyłać zarazę. Poziom trudności został tu rozłożony w ten sposób, że początkowe niepowodzenia nie zniechęcają gracza do podejmowania dalszych prób. Nasza Aes Sedai jest nieco szybsza i bardziej zwinna od cuchnących Trolloków, dzięki czemu przeżycie w ich towarzystwie staje się możliwe. W grze WHEEL OF TIME najbardziej urzekający jest klimat. Gdy przedzieramy się przez zdewastowane obozowisko, towarzyszą nam obrazy rozczłonkowanych ciał, zniszczonych wozów i płonących namiotów. W przeklętym mieście Shadar Logoth, gdzie musimy po prostu przetrwać do świtu (podczas tej misji wraz z nastawaniem poranka dynamicznie zmienia się oświetlenie!), czające się w półmroku bestie błyskają czerwonymi ślepiami, zaś z oddali dochodzą nas odgłosy brutalnych mordów. Szczególnie mocne wrażenie wywierają na graczu dźwięki pożerania przez Trolloków ciał ich ofiar. Możecie mi wierzyć, że te wszystkie pomrukiwania, mlaskania i chrupanie kości brzmią bardzo realistycznie. Równie emocjonujące są chwile, gdy totalną ciszę leśnej polany burzy nagle stado zrywających się do lotu ptaków. Takich smaczków znajdziemy w grze mnóstwo, a atmosfera WHEEL OF TIME jest bardzo ciężka i ponura. Nieustannie mamy świadomość, że wojna z legionami Czarnego jest nieunikniona i nawet takie bastiony jak Tar Valon (ukłon w stronę wiernych fanów powieści) nie będą trwać wiecznie. Przecież wieki nadchodzą i przemijają...



OGNISTY SILNIK

Jak już wspomniałem, WHEEL OF TIME wykorzystuje engine graficzny siwiejącego już nieco UNREAL–a. Niestety, w kilku momentach gra ta wyglądała aż nazbyt podobnie do swego szanownego prekursora. Mam tu na myśli między innymi wygląd stawów i rzeczek (z obowiązkowymi rybkami w głębinach!!!), które wyglądają tak, jakby zostały żywcem wzięte z gry EPIC MEGAGAMES. Z drugiej strony, czar całości jest tak silny, że na podobne elementy nie zwraca się z reguły uwagi. To, co naprawdę przykuwa wzrok i słuch, doskonale broni się samo. Znikający w oparach burego dymu Myrddaale (generałowie Ciemności) czy strugi płynącej z sufitu wody to widoki, które skutecznie budują nastrój grozy i lęku. Bardzo przekonująco wypadły też żerujące w obrębie Shadar Logoth bestie, które przed atakiem mają zwyczaj sygnalizowania swej obecności wrzaskami. Wydawane przez nie dźwięki zdają się być połączeniem płaczu dziecka i odgłosów właściwych Obcym, toteż... Naprawdę warto przed grą przygasić oświetlenie pokoju!

KONKLUZJA

WHEEL OF TIME jest obecnie najlepszą grą akcji, którą osadzono w realiach „magii i miecza". Tradycyjnie, najbardziej usatysfakcjonowani będą wielbiciele „Koła Czasu", którzy w świecie tej gry zapewne poczują się jak we własnym domu. Nie oznacza to jednak, że gra przeznaczona jest jedynie dla wąskiego grona odbiorców. Kto wie, czy po zetknięciu się z tym programem Szanowny Czytelnik nie zechce posiedzieć trochę nad tworem – zdawałoby się – tak archaicznym i nie pasującym do Nowego Tysiąclecia, jak... książka?

Mamut

GT Interactive

www.wheeloftime.com

DYSTRYBUTOR PL – LEM
STRONA PL – www.lem.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – GRUDZIEŃ
PC WIN'95/98 Min. Pentium 233, 32 MB RAM

OCENA: 8/10

Przyznanie się do błędu nie jest rzeczą łatwą. Nie jestem nawet do końca pewien, czy poniższy tekst jest w zasadzie rzeczonym przyznaniem się do omyłki właśnie. Tym niemniej jednak moja opinia na temat URBAN CHAOS, która powstała na podstawie interakcji z beta wersją programu (NSS '74), poddana zostać musiała głębokiej weryfikacji. Różnicę pomiędzy kopią przeznaczoną na zapowiedzi a finalną grą można określić chyba jedynie przy użyciu dość wyświechtanego przykładu nieba i ziemi. Mówiąc krótko, URBAN CHAOS zasługuje na dłuższą chwilę uwagi. Na podobną opinię złożyło się wiele czynników. Oto one.

Wprawdzie wiele osób może przyjąć to, co powiem, za czystej krwi herezję, ale to właśnie URBAN CHAOS jest obecnie najjaśniejszą gwiazdą wydawniczego panteonu EIDOS INTERACTIVE. Nawet szumnie zapowiadany TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION (świetna recenzja w bieżącym numerze;)) może przy UC co najwyżej zagrzebać się ze wstydem w egipskim piachu. Prawdziwym jest stwierdzenie, iż lgniemy do nowości. Zastałe schematy przygód Lary Croft muszą ustąpić miejsca przypadkom znacznie ciekawszym. URBAN CHAOS rzuca nas bowiem w świat cyberpunku w pełnym tego słowa znaczeniu – z obowiązkowymi neonami, strugami deszczu, półmrokiem i zastępami naćpanych gangsterów na każdym rogu. Jak zostało powiedziane przy okazji zapowiedzi gry, za program odpowiedzialni są artyści zrzeszeni pod szyldem MUCKY FOOT. Wprawdzie URBAN CHAOS to ich pierwsze wspólne dzieło, ale poszczególni członkowie ekipy nie są żółtodziobami na rynku komputerowym. W składzie grupy pojawili się ludzie maczający palce w takich projektach, jak: POPULOUS 2, THEME PARK czy SYNDICATE WARS. Tym dziwniejsze wydaje się zatem, jak osobom wywodzącym się z kręgów – mimo wszystko – taktyczno-strategicznych udało się stworzyć synonim wszystkiego, co najlepsze w grach akcji.

MIEJSKI OBŁĘD

Jest takie jedno określenie, które doskonale oddaje atmosferę URBAN CHAOS. Otóż gra jest... konsolowa. Wydaje mi się, że tytuł ten można wymieniać jednym tchem z takimi produktami, jak METAL GEAR SOLID czy PSX-owa wariacja na temat serii DIE HARD. Zarówno sama akcja, jak i sposób jej ukazywania są bardzo szybkie – kamera często okrąża arenę wydarzeń, ruchy postaci są płynne, choć czasem wręcz za szybkie dla ludzkiego oka. Dodajmy do tego fakt, że otoczenie graficzne to jedna wielka gmatwanina barw i kształtów, gdyż tzw. niedaleka przyszłość (pierwsze tygodnie 2000 roku) potraktowana została z pewnym przymrużeniem oka – nerwowo błyskają neony, płoną śmietniki, refleksy świetlne odbijają się w licznych kałużach. Autorom gry udało się bardzo sugestywnie odwzorować klimat jednej z wielu zalegających świat aglomeracji miejskich. Ulicami jeżdżą samochody (rozgrywce towarzyszy nierzadko akompaniament klaksonów), chodnikami przechadzają się tłumnie obywatele, zaś kolejne walki grup przestępczych nie ruszają już specjalnie nikogo. My, gracze, pojawiamy się w tym świecie w mundurze policyjnym. To chyba główny (i jedyny zresztą) mankament URBAN CHAOS – konieczność rozgrywania programu jako stróż, a właściwie strażniczka, prawa.

Oczywiście, wcielenie się w policjanta nie stanowi problemu dla wszystkich, toteż po prostu pominmy tę kwestię i zajmijmy się pozytywami naszego komputerowego alter ego. W debiutanckiej grze MUCKY FOOT jest nim mająca bardzo fajne dready czarnoskóra D'Arci Stern (fajne nazwisko!), początkująca strażniczka porządku, która zbiera dopiero pierwsze szlify na zniszczonych ulicach i chodnikach Union City. Przyznam się bez bicia, że D'Arci znacznie bardziej odpowiada mi aniżeli choćby Lara Croft. Bohaterka omawianej tu gry jest jakaś taka bardziej autentyczna. Nie wiem czy chodzi tu o to, że posługuje się czysto ulicznym językiem (wszystkie te „gawddammit" i „whassup"), czy o fakt, że jej ciosy i kopniaki wyzwalają – w przypadku trafionego uderzenia, oczywiście – fontanny krwi. Chyba po prostu to właśnie jej przygoda szyta jest nieco cieńszymi nićmi niż ta Lary.

NADCHODZI KONIEC ŚWIATA

Skoro już o scenariuszu mowa, to bazuje on na globalnej paranoi nieuniknionego końca świata. Nie chcę zdradzić zbyt wiele z tej zakręconej łamigłówki, toteż niechaj wystarczy, że w wieszczeniach Nostradamusa jest znacznie więcej prawdy, niż niektórzy mogliby przypuszczać. Tak, tak – ktoś bardzo się postarał i obecnie świat zmierza ku swemu efektownemu finałowi. Jakby tego było mało, okazuje się, że jeden z grasujących w wielkim Union City gangów działa pod protekcją rządu, podczas gdy ulice zaśmiecają też inne, agresywne grupy przestępcze. MUCKY FOOT zadbał, ażeby nikt ani przez chwilę się nie nudził, toteż już w introdukcji pojawia się jeszcze jedna siła – ekipa ponurych panów, którzy kryją pod połami swych eleganckich płaszczy futurystyczne giwery. Uff... Jeżeli uznałeś, że tzw. argumenty słowne na niewiele się w URBAN CHAOS zdadzą, to miałeś całkowitą rację. Wprawdzie D'Arci przyjdzie kilka razy prowadzić różnego rodzaje negocjacje i przesłuchania, ale przede wszystkim nastaw się na pranie po pyskach złych ludzi. Zapewniam Cię jednak, że scenariusz gry poszczycić się może kilkoma efektownymi zwrotami akcji, toteż fabuła UC nie raz i nie dwa zapętli się, frustrując swych odbiorców. W zrozumieniu tego całego zamieszania z pewnością pomocny okaże się napotkany już na początku rozgrywki, zakręcony jak baranie rogi Roper (taki siwy dziad z plastrem na czole i rastamańskim bębenkiem przewieszonym przez ramię), kryją odpowiedzi na wszystkie postawione podczas trwania gry pytania. Nie da się jednak ukryć (no bo i po co?), że URBAN CHAOS jest przede wszystkim grą akcji, uatrakcyjnioną jedynie wątkiem fabularnym.

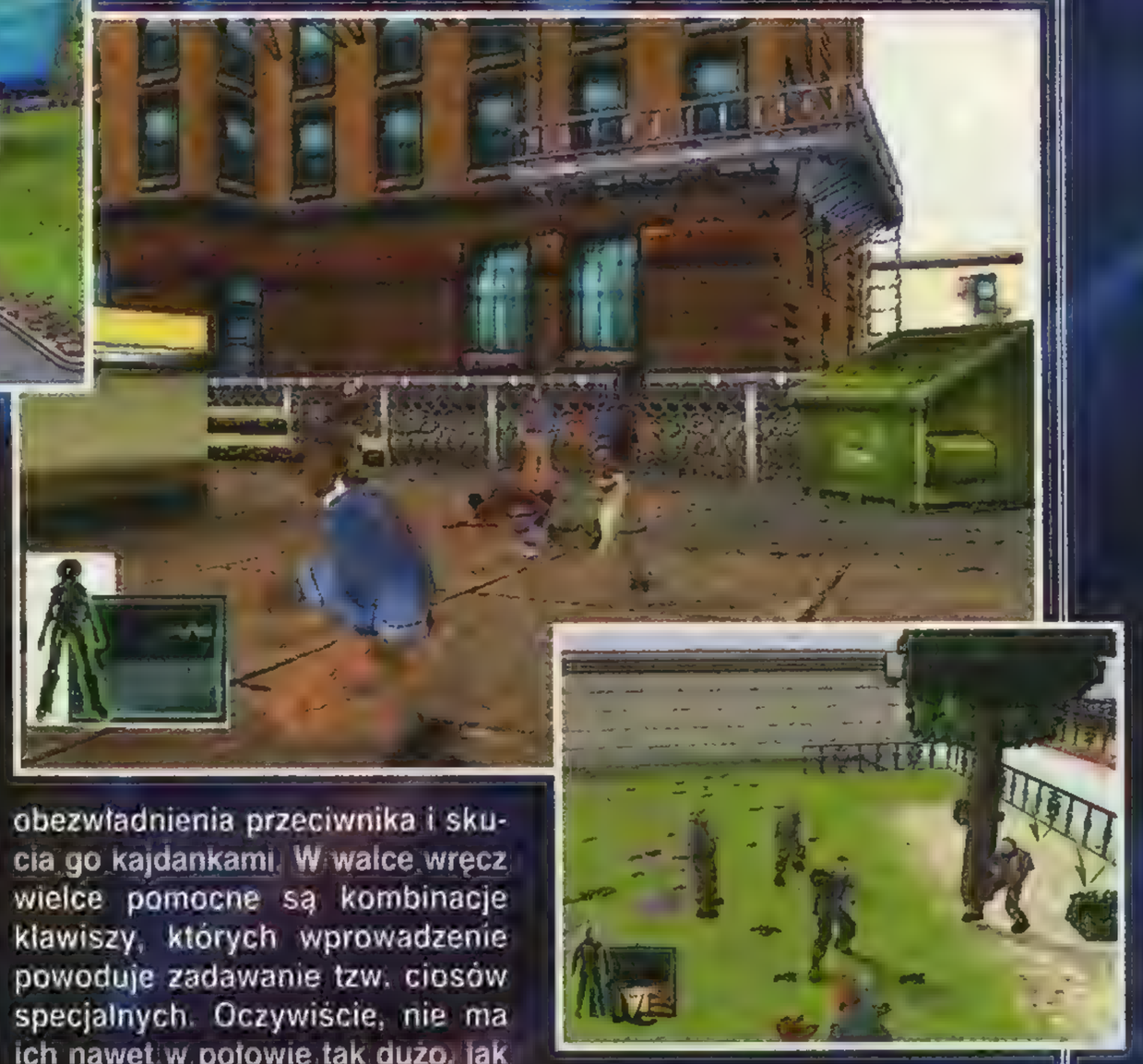
Akcja gry podzielona została na szereg misji, powiązanych ze sobą logicznym ciągiem. Na przykład, podczas wypełniania jednego z zadań masz do czynienia z wypadkiem samochodowym, zaś kiedy przy okazji innego zlecenia znów

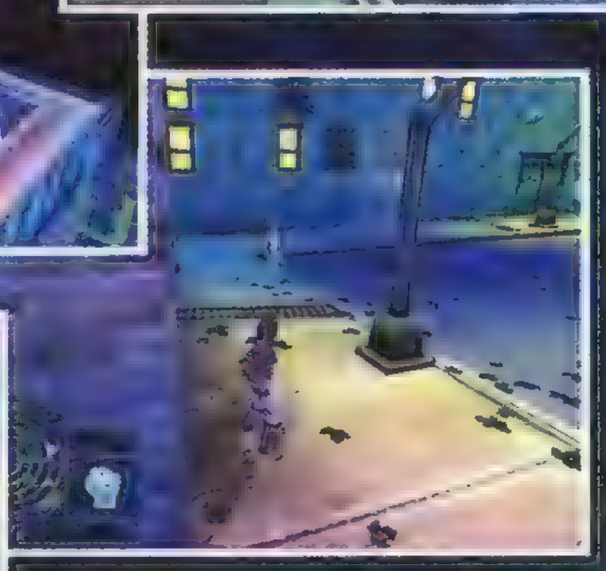
W chwili, gdy piszę te słowa, świat jeszcze istnieje. Mam jednak świadomość przepowiedni zwiastujących rychły koniec. Autorzy URBAN CHAOS postawili na profetyzm Nostradamusa. Oto w lipcu zeszłego roku narodzić się miał straszliwy władca Mongołów...

URBAN CHAOS

pojawisz się w tej okolicy, zastaniesz tylko niedokładnie uprzątnięte zgliszcza. Wraz z rozwojem wypadków w samej grze zmienia się nawet wygląd głównego menu. Początek gry to koniec lata – tło menu stanowią wówczas spadające liście, zaś w międzyczasie ustępują one miejsca strugom deszczu, a w końcu – padającemu śniegowi.

95% rozgrywki zajmują: bieganie ulicami miasta, skakanie po dachach wieżowców oraz pojedynki z napakowanymi nienawiścią szumowinami. Od czasu do czasu można wprawdzie z kimś pogadać, lecz – jak już mówiłem – możemy potraktować to jedynie jako swego rodzaju urozmaicenie naładowanej przemocą, szarej rzeczywistości. Dość często zdarza się też możliwość kierowania samochodem. Nie nastawiajcie się jednak na szczególne rewelacje, gdyż dostępne w grze wózki nie mają nawet hamulców ręcznych. Tym niemniej, brawa za wprowadzenie tej możliwości. Bez niej byłoby mniej ciekawie. „A te pojedynki?" – ktoś spyta. „Już mówię" – odpowiem. Przeciwników możemy bić pięściami, lecz do naszej dyspozycji oddano szereg imponujących środków perswazji. Dostępna jest broń biała, zarówno ta bardziej (noże), jak i mniej (kije baseballowe) subtelna, oraz szereg giwer, a także granaty i zróżnicowane materiały wybuchowe. Z reguły trzy strzały z pistoletu są w stanie uziemić każdego chojraka. Z kolei odpowiednie zajście klienta od tyłu i uderzenie kijem w tył głowy owocuje ogłuszeniem ofiary. Szczególnie fajną akcję stanowi ostrzelanie czegokolwiek lub kogokolwiek z karabinu maszynowego AK–47. Łuski latają na wszystkie strony, ze ścian odłupywany jest tynk, a przeciwnicy padają jak kawki. Jednym słowem, ubaw po pachy – zwłaszcza, że każde trafienie oznacza fontannę krwi, krzyki i wiązanki przekleństw. Swoją drogą, bohaterowie URBAN CHAOS posługują się bardzo „życiową" wersją języka angielskiego. Najcięższe wulgaryzmy nie są już używane do szczególnie mocnego zaakcentowania emocji, lecz ewoluowały raczej do roli przerywników, momentów na złapanie oddechu. Wracając jeszcze do kwestii walk z przeciwnikami, to wiedz, że nie musisz zabić każdego bandyty, jaki stanie Ci na drodze. Na dobrą sprawę jest to nieopłacalne, bo tracisz jedynie czas. O ile nie jesteś sadystą, możesz rozważyć ewentualność obezwładnienia przeciwnika i skucia go kajdankami. W walce wręcz wielce pomocne są kombinacje klawiszy, których wprowadzenie powoduje zadawanie tzw. ciosów specjalnych. Oczywiście, nie ma ich nawet w połowie tak dużo, jak w dowolnym szanującym się mordobiciu, lecz ich liczba jest wystarczająca do zaspokojenia podstawowych morderczych instynktów. Można delikwenta przerzucić przez ramię, kopnąć go w krocze, wykonać combo, a nawet skopać leżącego. Ekstra! Brakuje tylko możliwości strzelania w tył głowy... Hm...





RUN TO THE WATER

Żałuję, że na recenzję tej gry dane mi są jedynie dwie kolumny. To stanowczo za mało – jest jeszcze tyle rzeczy, o których chciałbym napisać... Z drugiej strony, dzięki temu wiele elementów URBAN CHAOS będzie dla Ciebie niespodzianką. I możesz mi wierzyć, że będzie to miła niespodzianka. Bo wiem, że pójdziesz kupić tę grę. Nawet jeśli wychodzisz z założenia, że gry są prymitywne i niczym Cię nie zaskoczą (wiem coś o tym), to URBAN CHAOS możesz nabyć w ciemno. Jest warty każdych pieniędzy.

Mamut

Eidos Interactive

www.muckyfoot.com

DYSTRYBUTOR PL – MIRAGE
STRONA PL – www.mirage.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 233, 32 MB RAM

OCENA: 7/10

Wtorek, dzień jak każdy inny. A jednak nie. Od rana nie mogłem skupić się na żadnej rzeczy. Powód był prosty. Czekałem na grę do recenzji, która do południa miała przyjść do mnie pocztą. Niby nic w tym nadzwyczajnego, ale dla mnie była to niezwykle ważna chwila. Po niemal pięciu latach oczekiwań wreszcie miałem okazję zagrać w dziewiątą już część nieśmiertelnej sagi pt. ULTIMA. Na jej przyjęcie przygotowałem odpowiednio sprzęt, nawet zdefragmetowałem dysk. I czekałem. Tuż przed dwunastą rozległ się dzwonek do drzwi. Po chwili już instalowałem grę. Zaryglowałem drzwi, zasłoniłem zasłony, odłączyłem telefon, zgromadziłem suchy prowiant... A następnie zostałem powalony z nóg...

SEN CZY RZECZYWISTOŚĆ?

Wyobraź sobie, że z mieczem w dłoni zwiedzasz mroczne podziemia. Otwierasz kolejne okute żelazem drzwi. Twym oczom ukazuje się potężna, dobrze oświetlona sala. Z jednej jej strony stoi ogromny, ziejący ogniem smok, a z drugiej – wspaniałych kształtów kobieta. Na kogo zwrócisz uwagę? Oczywiście, że na smoka! Tak też i ja muszę uczynić w wypadku gry ULTIMA 9.

Podczas instalacji nic nie zapowiadało koszmaru, który niedługo miał być mym udziałem. Zanim jednak do tego doszło, obudził mnie czyjś głos. Przeczuwałem, że wreszcie musi nadejść ta chwila. Lord British znów mnie potrzebuje! Nie ma czasu do stracenia. Muszę jak najszybciej skompletować ekwipunek, udać się do Cy-

Poznaj swoje prawdziwe wnętrze!

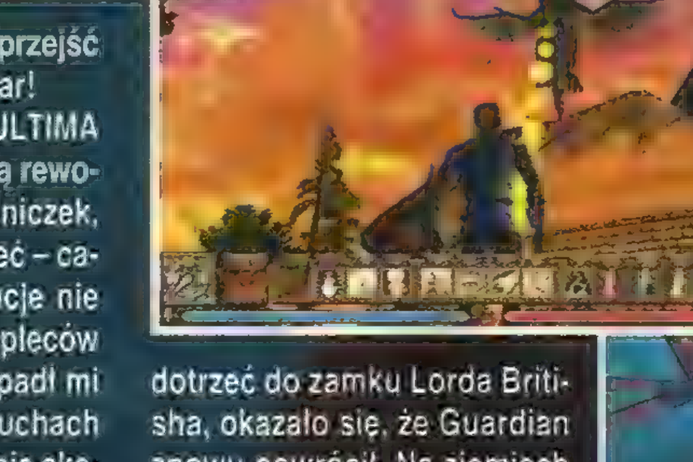
ganki, a następnie przez portal przejść do Britannii. I zaczął się koszmar!

Po pięciu latach tworzenia ULTIMA 9 jest, w pewnym sensie, wielką rewolucją względem swych poprzedniczek, a nawet – ośmielę się powiedzieć – całego gatunku. Niestety, rewolucje nie zawsze są dobre. Widok zza pleców bohatera na początku nie przypadł mi do gustu. Już po pierwszych ruchach myszki gra zaczęła niemiłosiernie skakać. A napomknę tylko, że odpaliłem ją na w miarę standardowym dziś sprzęcie: Celeron 450, 128 MB RAM, RIVA TNT2. Dobra, niech będzie. Ustawiłem wszystko na minimum (detale, rozdzielczość itd.). I co się okazało? Trochę lepiej, ale nadal wszystko przeskakuje. No, ale jakoś się gra. Zacząłem zbierać ekwipunek: ubranie, kompas, księgę czarów i – najważniejszy – dziennik! To w nim jest wszystko, co najważniejsze, czyli informacje o questach. Z tego poziomu nagrywa się też i odczytuje stan gry.

I nagle – gra się po prostu zawiesiła. OK, zdarza się. Odpaliłem ponownie. Za 15 minut taki sam efekt. Myślę sobie: „zrobię screena". Wychodzę z aplikacji (ALT+TAB): błąd – gra wyskoczyła. Krew mnie zalała. Udałem się na Internet w poszukiwaniu patcha. Co się okazało? Oczekiwana tak bardzo przeze mnie pozycja została zoptymalizowana do trybu Glide. Posiadacze kart TNT w trybie DIRECT3D praktycznie nie mają tu czego szukać. To nie wszystko. Twórcy zalecają, aby przeinstalować sterowniki na starsze, gdyż te nowsze ULTIMA 9 obsługuje słabo. Okazało się także, że nie należy używać DIRECTX 7.0, gdyż gra najlepiej biega pod wersją 6.1. Notabene na płytce znajduje się oczywiście wersja 7.0. W pierwszej chwili myślałem, że to jakiś dowcip, albo że nadal śnię. Niestety, to była rzeczywistość. Mało tego. Gra ma mnóstwo błędów, których wymienienie zajęłoby mi całą recenzję (postaram się jakoś skrócić).

Zwiedzając okolice domu napotkałem wspomnianą już Cygankę. Tak jak w poprzednich częściach gry, należało odpowiedzieć na kilka pytań, co równało się kreowaniu naszej postaci. Możliwości jest kilka. W moim wy-

Nikt nie żyje wiecznie!



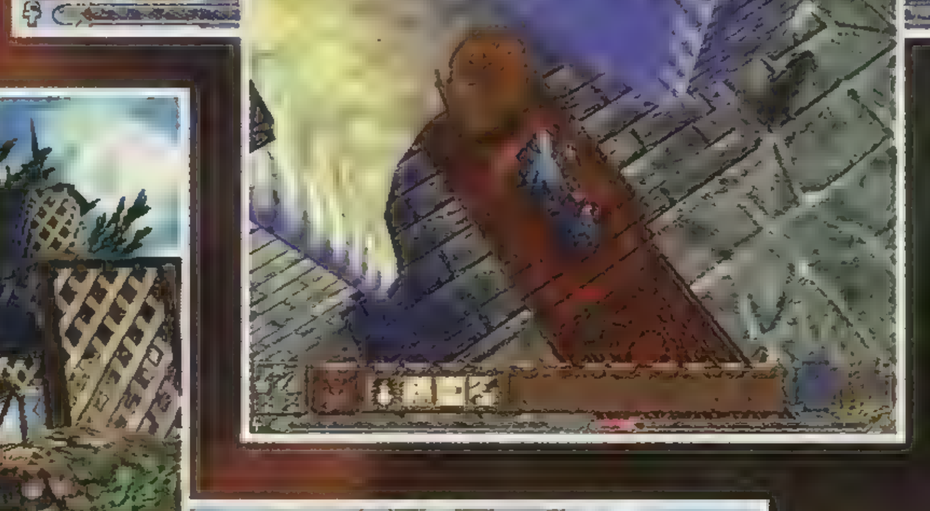
padku wybrałem ścieżkę Paladyna. Kiedy przekroczyłem wreszcie portal i udało mi się dotrzeć do zamku Lorda Britisha, okazało się, że Guardian znowu powrócił. Na ziemiach królestwa pojawiło się osiem kolumn, każda przyporządkowana do danego terenu. Wszystkim nadana jest pewna cnota, jak: honor, sprawiedliwość, człowieczeństwo, szczerość... Kolumny owe cnoty przemieniają w „antycnoty" i w ten sposób wpływają na ludzi. British obawia się, że królestwo w skutek takiego oddziaływania może się rozpaść, a wierni mu niegdyś ludzie obrócą się przeciwko niemu. Musisz rozwiązać ową zagadkę i zaprowadzić spokój w Britannii. Po kilku poradach od króla czas ruszać!

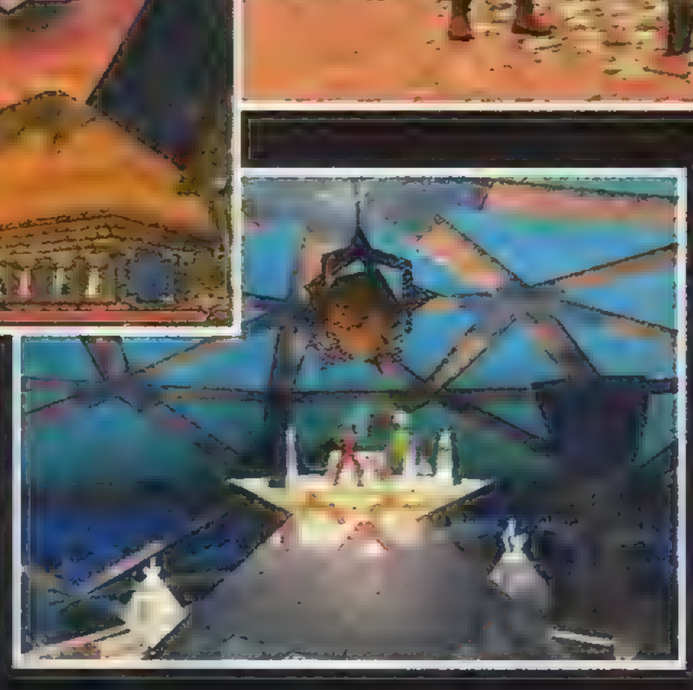
BŁĄD NA BŁĘDZIE

Jestem zszokowany i załamany. Zastanawiam się, jak można było tworzyć grę przez 5 lat i nie pozbawić jej tak licznych błędów! Doprawdy, nie rozumiem. Cóż, jest jak jest, nie będę się roztkliwiał. Po pierwsze, jeżeli nie posiadacie niesłychanie mocnego sprzętu (najlepiej z 256 MB RAM, VOODOO 3 i szybki dysk o dużej pojemności), to trzymajcie się od tego tytułu z daleka. Posiadaczom kart TNT radzę poczekać na patcha.

Avatar może skakać, wspinać się, pływać. Świetnie! Weźmy pod lupę chociażby takie pływanie. Jest banalnie proste, a jednak... Po pierwsze, ustawienia kamery naprawdę nie sprzyjają. Kiedy jesteś już pod wodą, kamera pozostaje na górze. Kiedy wreszcie się już dobrze ustawi, a chcesz zaczerpnąć powietrza, to zostaje w dole. Postać potrafi się też dziwnie zaklinować, wskutek czego nie raz się po prostu utopiłem. Tekstury potrafią się strasznie pochrzanić. Cuda jakieś się wyprawiają. Jakie było me zdziwienie, gdy mała myszka uniosła się w powietrze. A może ktoś mi wytłumaczy, dlaczego w zamku lorda Britisha pada deszcz? Dziurawy ten dach, a może niedbalstwo twórców?

Na kolana, psie!





Na wokandę powraca też odwieczny problem SI przeciwników. W grze ULTIMA 9 jest ona po prostu śmieszne. Każdy potwór ma swój określony teren, po którym może się poruszać. Bez obawy można stanąć w zasięgu jego wzroku i się wypiąć. Nie zareaguje, dopóki nie wkroczymy na jego teren. Do wrogów, którzy walczą wręcz, wystarczy postrzelać z łuku, porzucać czary i z całego pojedynku

wyjść bez szwanku. Także i sterowanie postacią nie jest do końca szczęśliwe. Do tego celu używamy myszki oraz klawiatury, dzięki której możemy, na przykład, wykonywać uniki na boki. Niestety, nie ma możliwości, by np. biegnąc rzucić czar.

Interfejs również jest uciążliwy. U dołu znajduje się pasek, na którym możemy poumieszczać różne przedmioty (jak scrolle z czarami czy mikstury), by szybko ich używać. Poza tym mamy sakwy, w których składujemy ekwipunek. Niestety, funkcjonowanie interfejsu jako

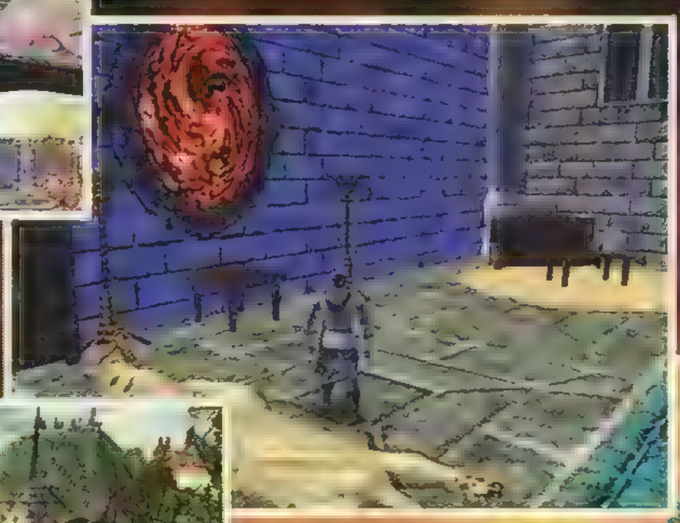
stwierdzenie, że w ten sposób graczy zmusza się do myślenia.

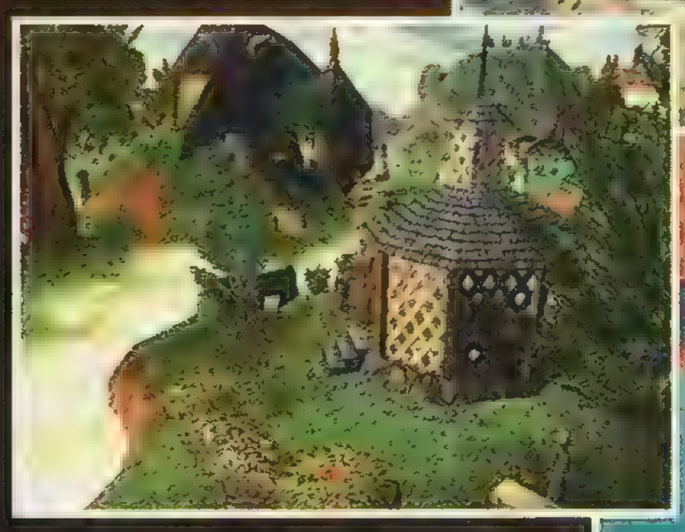
Na mapie nie zaimplementowano opcji robienia własnych notatek, a to przecież, wydawałoby się, standard. Poza tym nie ma możliwości skonfigurowania skrótów klawiszowych. Błąd na błędzie. Przypomina to nieco sytuację z FALLOUT-a 2, gdzie również bugów było co nie miara. Jednak ULTIMA 9 pod tym względem bije konkurencję dla głowę. Jest po prostu najlepsza! Brawo!

ULTIMA 9

Każdy człowiek popełnia błędy. Popełniają je także twórcy gier komputerowych. W wielu wypadkach można im to wybaczyć – szczególnie, gdy mamy dostęp do Internetu, a tam w niedługim czasie udostępniony zostanie patch. Są jednak pewne granice...

całości nie przypadło mi do gustu, można było to ułożyć lepiej. Miejsca na znalezione przedmioty nie jest za dużo, często musimy z czegoś rezygnować i jakoś nie przekonuje mnie





A TAK POZA TYM...

...gra jest niesamowita. To istne arcydzieło pod względem fabuły, grafiki i muzyki. Gdyby nie błędy, grałoby się wspaniale. Niestety, na tej róży są niezwykle ostre kolce. Uważajcie! Ja chwilami czułem się, jak na górskim szlaku - co chwilę przystawałem, aby podziwiać wspaniałe widoki. Naprawdę, grafika w U9 to poezja i nie pamiętam gry, która pod tym względem tak bardzo by urzekała. Wrażenie robią także warunki pogodowe. Kiedy zaczął padać deszcz, to niemal czułem, jak moknę. Nie mam też nic do zarzucenia artystycznemu wykonaniu przeciwników czy NPC. Każdy z Bohaterów Niezależnych ma zgrabnie podłożony głos, co w miły sposób buduje atmosferę. Do dialogów nie można mieć zastrzeżeń - są łatwe do zrozumienia. Szkoda tylko, że gra nie zapamiętuje niektórych rozmów. Po skończonej konwersacji, gdy znowu klikniesz na rozmówcę, zostanie ona powtórzona. Interakcja z otoczeniem jest jak najbardziej na przyzwoitym poziomie. Można siadać na krzesłach, odpocząć w łożu (w ten sposób regenerując swe siły), przeszukiwać różnorakie skrzynie, przesuwać przedmioty, zapalać latarnie czy chociażby zbijać lustra. Pod tym względem mamy dość dużą swobodę. Muzyka jest następną rzeczą, którą należy pochwalić. Każda lokacja ma własną ścieżkę dźwiękową i z tych, które słyszałem, wszystkie przypadły mi do gustu. Pasują do gry i tworzą spójną całość. Jeżeli chodzi o poziom trudności, to sądząc z tego, co doświadczyłem, nie jest on mocno wyśrubowany. W większości opiera się to na odpowiednim użyciu czarów, przesuwaniu dźwigni czy odnajdowaniu kluczy. Na szczęście sama rozgrywka nie jest liniowa. Niekiedy poboczne questy będą całkowicie niezwiązane z główną osią fabuły. Przyznaj, że nie udało mi się (jak na razie) skończyć gry. Z prostej przyczyny. Mimo iż jest ona przepiękna, błędy w dużym stopniu uniemożliwią skuteczną grę. ULTIMA 9 zniechęciła mnie do siebie tak, że na razie odkładam tę grę na półkę i nie chcę jej przez najbliższy czas oglądać. Gdy wyjdzie jakiś sensowny patch, zacznę od początku. I żywię nadzieję, że wtedy poczuję prawdziwą satysfakcję, a nie frustrację. Żałuję, naprawdę żałuję, gdyż oczekiwania były spore.

SĄD OSTATECZNY

Na koniec przyszło mi wydać werdykt. Uczciwy, a nie ot, tak sobie. W tym wypadku jest to najtrudniejsze zadanie, z jakim się do tej pory w recenzowaniu gier spotkałem. Z jednej strony widać, jak ten cały świat żyje, a sama gra może zauroczyć. A raczej mogłaby, gdyby nie wszechobecne potknięcia twórców. Po moich osobistych przeżyciach z tą grą mogę ją polecić tylko fanatykom serii ULTIMA, i to takim, którzy w dodatku posiadają odpowiedni sprzęt komputerowy. Reszcie odradzam kontakt z owym tytułem. Jeżeli chcecie sobie zrobić prezent po choinkę, to niech to będzie co innego – po co macie się denerwować.

Nubarus

Origin System

www.ultima-ascension.com

DYSTRYBUTOR PL – IPS
STRONA PL – www.ipscg.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC: WIN95 Min. Pentium II 266, 64 MB RAM

OCENA: 5/10

KILL'EM ZONE

Witam! Jak widać, na łamach NSS pojawił się Kill'em Zone, czyli dział dedykowany tylko i wyłącznie grom FPP (First Person Perspective – z widokiem z pierwszej osoby). Znajdziecie tutaj recenzje najnowszych gier z tego gatunku, nowości związane z nadchodzącymi tytułami, być może wywiady z ludźmi związanymi ze sceną QUAKE–a, artykuły bardziej lub mniej powiązane z tematyką działu. Wszystko to prowadzone będzie przez ludzi związanych ze stroną http://www.q3arena.pl oraz prawdopodobnie przez różne znające się na temacie, gościnnie piszące osoby. Na stronie NSS http://www.ssonline.com.pl oraz na stronie http://www.q3arena.pl znajdziecie uzupełnienie działu, czyli m.in. screeny, które nie zmieszczą się w numerze, oraz inne rzeczy, które z oczywistych względów nie mogą się pojawić w gazecie (głownie pliki zawierające filmy, dodatki itp.). Na stronach będzie zamieszczany skrócony spis tego, co pojawi się w kolejnym wydaniu Kill'em Zone. Trwają również prace nad ankietą, dzięki której każdy będzie mógł dorzucić coś od siebie. Wszelkie sugestie proszę przekazywać na mój e–mail: xon@q3arena.pl. A dzisiaj proponuję na początek kilka informacji oraz recenzje pięciu gier FPP, a wśród nich pojedynek pomiędzy dwoma gigantami, jakimi są QUAKE 3: ARENA i UNREAL TOURNAMENT.

SOUNDTRACKI

Coraz częściej równolegle z grą wychodzą płyty z samą muzyką zawartą w grze lub nawiązującą

do niej klimatem. Ostatnio pojawiły się dwie płytki: pierwsza to muzyka z najnowszej produkcji ID SOFTWARE, czyli QUAKE 3: ARENA. Jej wykonawcą jest zespół Sonic Mayhem, a próbkę ich umiejętności można usłyszeć na http://www.q3arenanoise.com. Drugi album to muzyka z DUKE NUKEM 3D. Krążek z DN3D kosztuje 18 dolarów, natomiast z Q3 tylko 13,99$.

DUKE NUKEM FOREVER

Kontynuacja słynnego DUKE NUKEM 3D pojawi się w niesprecyzowanym bliżej okresie tego roku. Pozostaje nam tylko czekać i wyposażyć się w silny

sprzęt, gdyż gra będzie pracowała na zmodyfikowanym engine'ie UNREAL–a, a ten nie należy do najmniej wymagających.

GEFORCE 256 ANNIHILATOR

Spacerując po Warszawie natknąłem się w jednym ze sklepów na kartę GEFORCE 256 ANNIHILATOR firmy CREATIVE. Cena tej najszybszej jak na razie karty wynosi 1550 zł. Pamiętajmy jednak, że koszty zakupu zapewne niedługo spadną, a ich wysokość zależy również od sklepu – ten, w którym byłem, należy do najdroższych.

UNREAL TOURNAMENT PATCH

9 grudnia pojawił się patch do pełnej wersji UNREAL TOURNAMENT. Aktualizuje on grę do wersji 402, poprawia m.in. obsługę D3D, problemy z dźwiękiem oraz kilka innych rzeczy. Patch jest dostępny pod adresem: ftp://ftp.warzone.com/pub/ut/patches/UTpatch402.exe oraz na stronach http://www.ssonline.com.pl i http://www.q3arena.pl.

PRZEWODNIK PO QUAKE 3

Autorzy gry postanowili wydać książkę–przewodnik po QUAKE 3: ARENA. Mają znaleźć się tam opisy map, strategie gry i wiele innych ciekawych rzeczy. Przewidywana cena to 19,99 dolarów za 200–stronicowy poradnik.

Xon

HALF–LIFE OPPOSING FORCE

Parę miesięcy temu fani gier FPP mieli przyjemność grać w HALF–LIFE. Gierka okazała się na tyle dobra, że oto doczekaliśmy się dodatku. Otrzymujemy kolejne poziomy, na których grasują nowi przeciwnicy, nierzadko w parze z potworami z poprzedniej części. Dodano kilka dodatkowych broni, dzięki którym zwiększają się nasze szanse na obejrzenie finału. Akcja rozgrywa się m.in.

w laboratorium Black Mesa i w kosmosie. Klimat miejsc jest podobny do tego z HL. Czasem nawet przyjdzie odwiedzić lokacje, które penetrowaliśmy już wcześniej, grając Gordonem Freemenem (m.in. przejazd kolejowy z intra HL). Mimo dużego podobieństwa lokacji na pewno nie będziemy się nudzić – nie pozwolą na to przeciwnicy, którzy, niestety, stracili trochę na inteligencji.

GDZIE SĄ MOI PRZYJACIELE?

Spotykamy również postacie nastawione przyjaźnie: naukowców i strażników, pomagających nam w dostaniu się do chronionych obszarów laboratorium, oraz komandosów, którzy zwiększą naszą siłę ognia, wyleczą rany i pomogą w pokonaniu niektórych przeszkód. Widok drzwi wypadających po mocnym kopie naprawdę cieszy oko gracza, lecz tu ujawnia się pierwsza wada – nieudolny system komunikacji. Czasem zmuszenie komandosa, żeby udał się z nami do jakiegoś pomieszczenia, graniczy z cudem, a gubienie partnerów jest na porządku dziennym. Prawdopodobnie zostanie to zlikwidowane w patchu (zapewne w momencie, gdy to czytacie, jest on już dostępny).

Grafika specjalnie się nie zmieniła, ale można zauważyć kilka poprawek, np. bardziej dopracowane tekstury czy lepiej wymodelowane postacie. Widać to, gdy obserwujemy postacie, z którymi przyjdzie nam współpracować. Efekty świetlne już tak nie szokują, gdyż, po pierwsze, przyzwyczailiśmy się do nich, a po drugie, nie są stosowane tak nagminnie, jak w UNREAL–u. Gra obsługuje wszystkie popularne akceleratory, a oprawie dźwiękowej nie można nic zarzucić – jest ona idealnie dopasowana do klimatu gry i można wczuć się w rolę komandosa przemierzającego laboratorium Black Messa. Gra obsługuje takie standardy dźwięku przestrzennego, jak A3D firmy AUREAL czy EUX z CREATIVE LABS. Obok broni doskonale znanych z poprzedniej części mamy do dyspozycji nowe zabawki, m.in. nóż, ciężki karabin maszynowy M–249, karabinek snajperski oraz kilka broni wykorzystujących obce technologie.

PÓŁ ŻYCIA ZA CYNGLEM

Gra rozpoczyna się intrem, które tym razem jest dużo bardziej dynamiczne. Nadal mamy do dyspozycji opcję treningu, podczas którego uczymy się skakać, strzelać itd. Doświadczonym graczom nie jest to potrzebne, jednak ćwiczenia są na tyle ciekawie opracowane, że na pewno każdy z niego skorzysta. Gra nie jest specjalnie trudna, ale ma kilka momentów, w których można się zablokować. Całość przejdziemy w 2–3 dni, w zależności od ilości czasu, jaki przeznaczymy na zabawę. Jest to chyba główna niedogodność. Nie zmienia to jednak faktu, że w trybie singleplayer HL:OF jest najlepszą grą, w jaką miałem przyjemność pogrywać. Na razie jedynym konkurentem dla niej może być tylko zbliżający się DUKE NUKEM FOREVER, o którym usłyszycie parę słów w następnym numerze NSS. Należałoby wspomnieć coś o multiplayerze, bo w końcu HL jest najpopularniejszą grą sieciową (tak, tak, wcale nie QUAKE!). Multiplayer jest, i owszem, mapki też, ale w sumie nie ma tu nic oryginalnego, chociaż zapewne znajdą się zwolennicy tego typu rozgrywek. Podsumowując – wady tej gry to: zła komunikacja z innymi postaciami, niewielka długość rozgrywki, zbyt małe różnice w stosunku do HALF–LIFE–a i zbyt wysoka cena. Zalety to niesamowity klimat i wykonanie. Wymagania sprzętowe są identyczne jak w poprzedniku. Uwaga: gra wymaga zainstalowania HALF–LIFE, którego cena spadła już do rozsądnego pułapu 99zł.

Xon

Sierra
www.sierra.com

DYSTRYBUTOR PL – OPTIMUS
STRONA PL – www.play-it.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

OCENA: 6/10

DELTA FORCE 2

Trafiają tu najlepsi z najlepszych. Tylko najtwardsi wytrzymają morderczy trening. Tylko psychika najbardziej wytrwałych zniesie napięcie przed każdą akcją. Do służby czynnej przechodzą naprawdę nieliczni.

Niemal rok po premierze pierwszej części DELTA FORCE firma NOVALOGIC zaserwowała nam kolejną odsłonę przygód dzielnych komandosów, miotanych przez los po wszystkich zakątkach świata. W tym wypadku do dyspozycji oddano nam dwie kampanie (rozpoczynają się w Afryce i na Antarktydzie – swoją drogą, zastanawiające jest wykorzystywanie tego kontynentu – jeszcze mocniej jest on eksploatowany w SPEC OPS 2) oraz kilkanaście misji. Wszystkie są dość ciekawe, ze zróżnicowanymi zadaniami i trudnymi przeciwnikami. Widać, że do tego elementu gry autorzy się naprawdę przyłożyli.

Dlaczego więc tak niska ocena? Dlaczego taka krótka recenzja? Od razu przystąpię do rzeczy. Ogólnie rzecz biorąc, do DELTA FORCE 2 mam takie same zastrzeżenia, jak do recenzowanej w poprzednim numerze gry pt. ARMORED FIST 3. W obu przypadkach użyto systemu VOXELSPACE 32. Owszem, ma on pewną, trudną do przecenienia, zaletę – doskonale oddaje ukształtowanie terenu, roślinność itp. Zwłaszcza wszelkiego rodzaju poszycia gruntu (trawy itp.) prezentują się naprawdę przyzwoicie. Wszystkie nierówności terenu są porządnie zaokrąglone, wyglądają naprawdę naturalnie. Niestety, wszystkie zalety niwelowane są przez jedną wadę. Gra działa KOSZMARNIE wolno. Jej wymagania sprzętowe są wręcz chore! Najpierw spróbowałem z Voodoo 3. Ku memu zdumieniu, gra nie chciała się uruchomić w trybie sprzętowym – okazało się, że działa on tylko w przypadku korzystania z kart graficznych obsługujących tryb 32–bitowy. Spróbowałem więc z MATROXEM G400. Rzeczony tryb był aktywny, jednak poprawa szybkości działania względem trybu programowego była dość symboliczna. No dobra – kolej na TNT2. Coś wreszcie ruszyło, dało się nawet pograć, jednak o choćby 30 fps można było tylko pomarzyć. Doprawdy, to już lekkie przegięcie. Trzy podstawowe układy graficzne i tak marny efekt? Brak obsługi V3? Coś tu zdecydowanie nie gra. Nie muszę chyba wspominać, że wszystko to działo się przy rozdzielczości 640x480. Naprawdę, wolałbym szybką pracę w 16 bitach niż powolne generowanie bardziej kolorowego krajobrazu, którego oglądanie i tak jest męczarnią.

Co prawda często zdarza się, że powolność grafiki nawet nie bardzo przeszkadza, jednak misji, w których należy zdejmować przeciwników z oddali, posługując się tylko karabinem snajperskim, jest niezbyt wiele. W pozostałych, co prawda, preferowana jest także walka na dystans, jednak czasami dochodzi do bezpośredniego starcia. W tym momencie jednak sprawne wzięcie na celownik wroga jest już praktycznie niemożliwe, zwłaszcza, jeżeli ten się porusza, a mało kto spokojnie czeka na kulkę.

Drugie zastrzeżenie dotyczy dostępnego uzbrojenia. Praktycznie rzecz biorąc, dodano jedynie karabin i pistolet – oba przeznaczone do walki pod wodą. Dodatkowo w wyposażeniu można wybrać mundur maskujący i kevlarową kamizelkę kuloodporną. Od gry z cyfrą „2" w tytule można chyba wymagać nieco więcej? Być może rozbudowywanie arsenału o udziwnione rodzaje broni (takie wrażenie miałem podczas gry w SPEC OPS 2) to lekka przesada, podejrzewam jednak, że prawdziwi komandosi używają jeszcze kilku innych fajnych gadżetów. W DELTA FORCE 2 zdecydowanie ich brakuje.

W sumie – porażka. Niestety. Naprawdę. Bardzo, bardzo czekałem na tę grę, spodziewałem się w końcu porządnej grafiki, solidnego uzbrojenia i ciekawych misji. To ostatnie owszem, dostałem. Jednakże to za mało – nawet najlepszy pomysł, przemyślane zadania i inteligentni przeciwnicy bez odpowiedniej oprawy nie są w stanie przyciągnąć uwagi gracza. Podobnie jak w przypadku ARMORED FIST 3, gra sprawia wrażenie wydanego przed świętami mission packa. Niestety, w porównaniu z „jedynką" znaleźć tu można zdecydowanie zbyt mało nowych atrakcji. Mogą się nią zainteresować właściwie tylko posiadacze silnych komputerów – od Pentium 366 MHz + 128 MB RAM wzwyż, a nie jest to chyba konfiguracja każdego polskiego gracza. Na zakończenie wszystkim zainteresowanym tajnymi operacjami polecam wspomnianą grę SPEC OPS 2 – mimo że jej engine jest gorszy niż ten oferowany przez NOVALOGIC, to w konfrontacji z nimi DELTA FORCE 2 zdecydowanie przegrywa.

Pooh

Śmigłowiec też można zestrzelić...

Nu pogadi, komander!

Novalogic
www.novalogic.net

DYSTRYBUTOR PL – IPS CG
STRONA PL – www.ips.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – STYCZEŃ
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 64 MB RAM

OCENA: 4/10

QUAKE 3: ARENA to gra, na którą czekały tysiące graczy. Tym razem firma ID SOFTWARE postanowiła sięgnąć do planów, jakie funkcjonowały przy pisaniu QUAKE 1, czyli do stworzenia gry, w której będzie tylko i wyłącznie tryb multiplayer. Jak postanowiono, tak też i zrobiono. Pierwszą wersję Q3 zobaczyliśmy ponad pół roku temu, kiedy to w ciemnych zakątkach Internetu pojawił się IHV, czyli bardzo wczesna wersja Q3, przeznaczona dla twórców sprzętu komputerowego, a służąca im za poligon testowy. Potem mieliśmy kolejne testy w wersjach dla Windows, Linuxa oraz Maca. Początkowe wersje były bardzo krytykowane m.in. za zbyt dużą ilość dymu, która ciągnęła się za rakietami i granatami, co skutecznie obniżało ilość wyświetlanych klatek na sekundę (obniżona płynność gry) oraz wydatnie zmniejszało widoczność, czasem prawie do zera. Kolejne wersje były coraz lepsze i lepsze, ale nadal znajdowaliśmy się w fazie testów. W listopadzie doczekaliśmy się Q3 DEMO TEST, a następnie już oficjalnego dema (obie wersje z botami). Natomiast 4 grudnia w USA rzesze maniaków spod znaku „Q" ruszyły do sklepów, bo QUAKE 3 wreszcie ukazał się na rynku!

QUAKE 3 WYSZEDŁ!

Ja również, mimo że mieszkam w naszym kraju, miałem niewątpliwą przyjemność przyjrzenia się nowemu produktowi Johna Carmacka i jego kolegów. Zacznijmy od tego, co znajdziemy na krążku. Q3 jest, jak już wcześniej wspomniałem, grą przeznaczoną tylko i wyłącznie do trybu multiplayer, jednak na szczęście wyposażono ją również w boty. Są one chyba najinteligentniejsze ze wszystkich, jakie dotychczas się pojawiły, ale nie ma co się dziwić, bo ich autorem jest twórca najlepszego bota do Q2 – Gladiatora. W grze mamy cztery tryby: Free for All – klasyczny deathmatch, Team DeathMatch – deathmatch dla dwóch drużyn graczy, Tournament – walka „jeden na jednego", a zwycięzca gra z następnym graczem, który czeka w kolejce, i wreszcie Capture the Flag – tu przytoczę cytat z helpa do Q3: „wśliźnij się do bazy przeciwnika, zabierz flagę i biegnij do siebie, żeby zdobyć punkt – czy może być coś prostszego?":) W każdym z tych trybów możemy zagrać w sieci LAN, w Internecie lub z botami.

ARENY WALKI

W grze zaimplementowano trzydzieści aren walki, na których możemy szaleć absolutnie do woli. 20 map służy do pojedynków DM, 6 do walk „1 na 1" i 4 do trybu CTF. Mapy są utrzymane w kilku różnych klimatach, i znajdą tu coś dla siebie zarówno fani mrocznych korytarzy znanych z Q1, jak również gracze lubiący futurystyczne konstrukcje rodem wprost z Q2. Na mapach znajdziemy kilka ciekawych elementów. Są to „pola" znane z mapy Q3TEST2, które albo wyrzucają nas gdzieś do góry, albo przyśpieszają ruch w obranym kierunku. Dodanie tych dwóch nowinek bardzo przyśpieszyło rozgrywkę, szczególnie w trybie Capture the Flag. Jeżeli chodzi o grywalność map, to jest naprawdę nieźle, według mnie o wiele lepiej niż w przypadku UNREAL TOURNAMENT, gdzie nie wszystkie lokacje nadają się do gry. Oczywiście jestem pewien, że tylko kilka map zyska miano „kultowych", podobnie jak miało to miejsce w przypadku poprzednich części (Q1 – DM4, DM6, Q2 – DM1 – The Edge).

ODŁAMKOWYM!

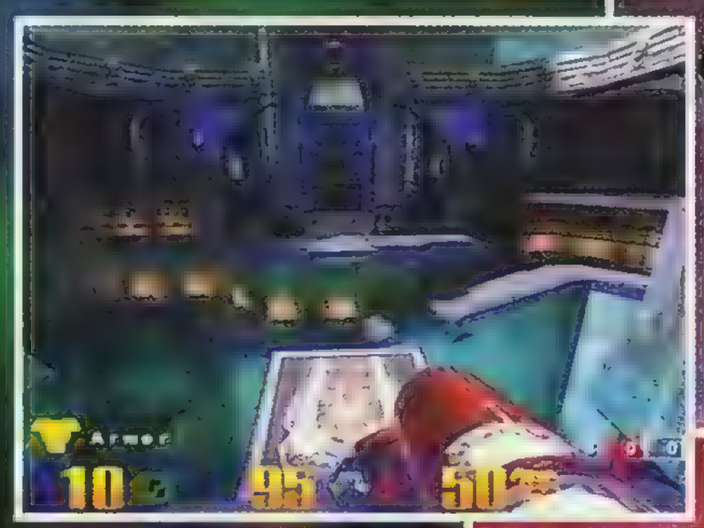
Zapytacie, co z bronią? No cóż, jeśli graliście w demo lub test oraz śledziliście newsy, to niczym Was nie zaskoczę. A więc po kolei: gauntlet – rękawica z wirującym ostrzem, broń skuteczna tylko w bezpośrednim starciu, nie wymaga amunicji; machine gun – karabin maszynowy to podstawowa broń, z którą startujemy, ale – niestety – nieciekawie wygląda; shot gun – nazwa mówi sama za siebie, broń idealna do ciasnych korytarzy i na mały dystans; plasma gun – sprzęcik znany z DOOM–a, podczas strzelania pociski skutecznie ograniczają pole widzenia; grenade launcher – zwykły granatnik; rocket launcher – rakietnica, na szczęście szybsza niż w Q2, silnie ograniczono ilość dymu, jaki pojawia się po strzale; lightning gun – spawarka z czasów QUAKE 1, niestety, wygląda gorzej niż jej starszy model, rail gun – ulubiona broń większości grających w Q2, BFG 10k – najpotężniejsza broń, rozbudowana wersja plasma guna.

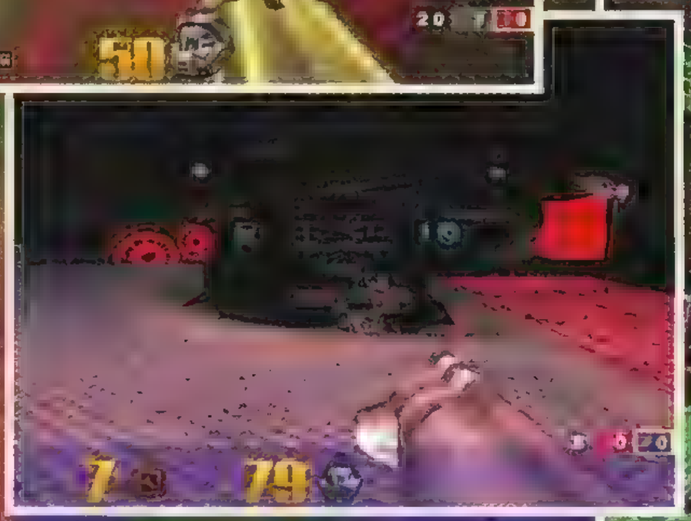
MASA GADŻETÓW

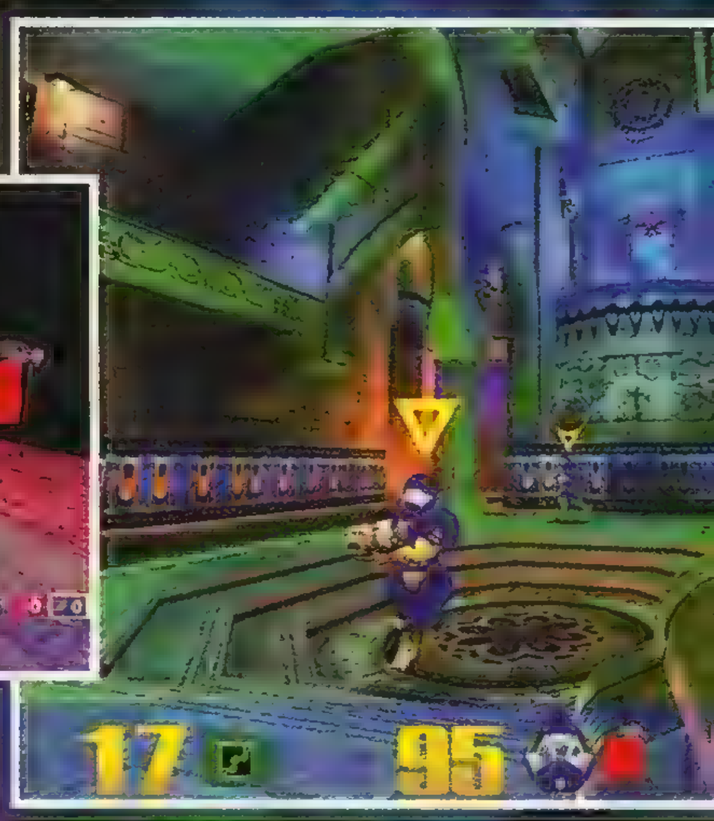
Oprócz wymienionych broni i amunicji na mapach porozrzucano kilka innych rzeczy, a są to: energia w apteczkach po 25 i 50 punktów oraz w pakietach po 5 punktów, dzięki którym poziom zdrowia można podnieść powyżej standardowego poziomu (100 punktów), dwa typy zbroi (combat i heavy) i armor shards, które podnoszą „wytrzymałość" zbroi o 5 punktów. Power–upy: battle suit – chroni przed lawą, szlamem, utonięciem itp., flight – przenośny generator antygrawitacyjny, dzięki któremu niestraszna nam będzie perspektywa dostania się na wyższe poziomy mapy, haste – przyspiesza gracza oraz działanie jego broni, invisibility – niewidzialność, megahealth – podnosi poziom zdrowia o 100 punktów, quad damage – zwiększa moc broni, regeneration – regenerowanie energii, medkit – podnosi poziom zdrowia do 100, teleporter – przenosi gracza w losowe miejsce na mapie. Dwa ostatnie przedmioty, czyli medkit i teleporter, wymagają uaktywnienia klawiszem „use".

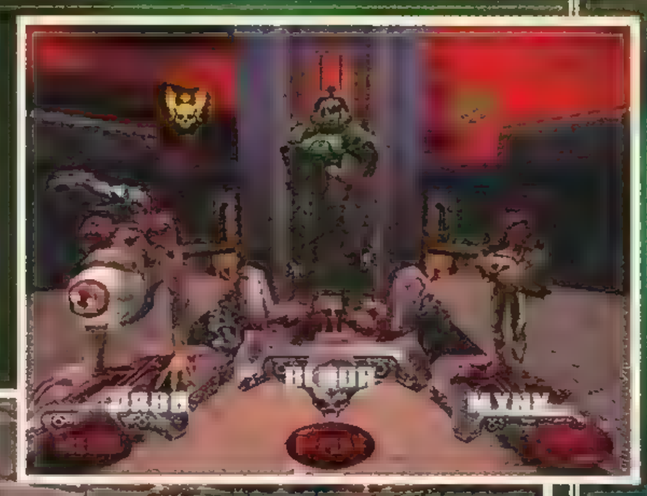
SAMOTNE GRANIE

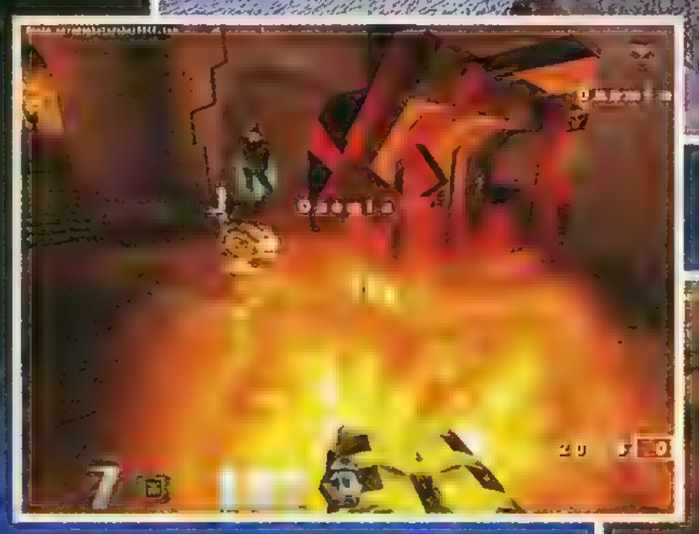
Tryb singleplayer daje możliwość gry z botami, polegającej na tzw. „drabince", czyli możliwości zmierzenia się z coraz to lepszymi komputerowymi graczami–botami. Początkowi przeciwnicy nie sprawiają większych problemów, jednak dalej nie jest już tak łatwo. Przed rozpoczęciem rozgrywki możemy wybrać sto-







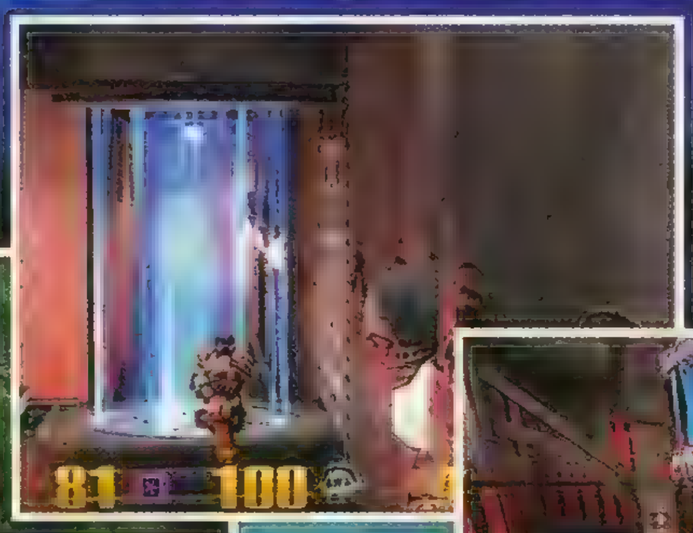




QUAKE 3 ARENA

Gdzieś w mrocznym kącie słyszysz ciężki, świszczący oddech wroga. Podnosisz giwerę, palec sięga do spustu i... SPLASH! Ekran robi się czerwony, cyferki życia szybują w dół, a cały świat wykręca kozła – „game over". No tak, znów zaszli Cię od tyłu...

pień trudności (jest ich sześć) całej zabawy. Cały tryb single podzielony jest na siedem etapów: pięć pierwszych zawiera po trzy mapy DM i kończy się pojedynkiem na jednej z map Tournament, szósty etap to cztery mapy DM, a ostatni to tylko jedna mapa, czyli finałowa walka na ostatniej mapie „turniejowej". W każdym z etapów (tzw. tiers) spotykamy różne postacie, m.in. Doom-Guya, czyli odświeżony model znany z DOOM–a; podobnie jest z postaciami z Q1 i Q2 – na naszej wojennej ścieżce spotkamy Bikera, który równie dobrze mógłby występować w KINGPIN–ie, przedstawicieli obcych ras oraz roboty. Pomiędzy kolejnymi etapami oglądamy krótkie filmiki – prezentowani są w nich przeciwnicy, z którymi wkrótce przyjdzie nam zmierzyć się „oko w oko".



DOPRACOWANE SZCZEGÓŁY

Modele są bardzo zróżnicowane i świetnie dopracowane pod względem grafiki i animacji – widać nawet, kto jaką niesie broń! Grafika jest bardzo dobra w całej grze, tekstury bardzo szczegółowe, odrobione w 32 bitach (opcja ta nie jest dostępna dla użytkowników kart opartych na kościach 3Dfx). Oprawa dźwiękowa również jest wyśmienita, każdy model wydaje inne odgłosy, a „komentator" informuje nas o zbliżającym się końcu rozgrywki lub o zdobytych medalach (o tych ostatnich za chwilę). Jeżeli ktoś lubi grać przy muzyce, to nie ma problemu – jest ona naprawdę świetnie dopasowana do gry (w tytułach ID SOFTWARE stało się to już tradycją). Twórcą muzyki jest grupa Sonic Mayhem. Niestety, w przeciwieństwie do poprzednich części QUAKE–a w grze nie zaimplementowano ścieżek audio. Muzyka pochodząca z gry będzie sprzedawana na oddzielnej płycie – ciekawe, czy ktoś zadba o to, żeby znalazła się ona także w naszych sklepach...

MEDALE ZA OSIĄGNIĘCIA

Wspomniane wcześniej medale są przyznawane za wyjątkowe „osiągnięcia" w grze. Oto dostępne wyróżnienia: excellent – dwa fragi w dwie sekundy, impressive – dwa kolejne trafienia z railguna, frags – po zdobyciu 100 fragów, accuracy – efektywność powyżej 50%, gauntlet – za frag zdobyty rękawicą, perfect – pokonanie przeciwników na danej mapie bez straty życia. Podsumowując, cała gra jest naprawdę rządząca, jednak, niestety, nie mogę przyznać oceny 10/10. Taką notę należy przyznawać grom–legendom i zasługuje na nią tylko staruszek QUAKE 1. Z tego względu muszę przyznać ocenę 9/10

Xon

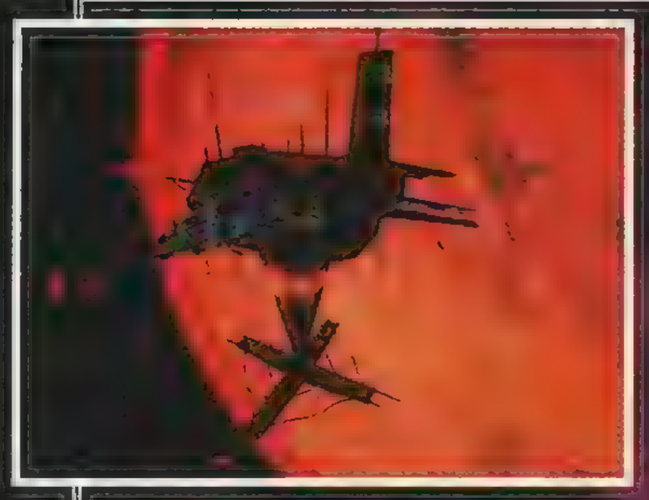
PS. Frag Everything That Isn't You!

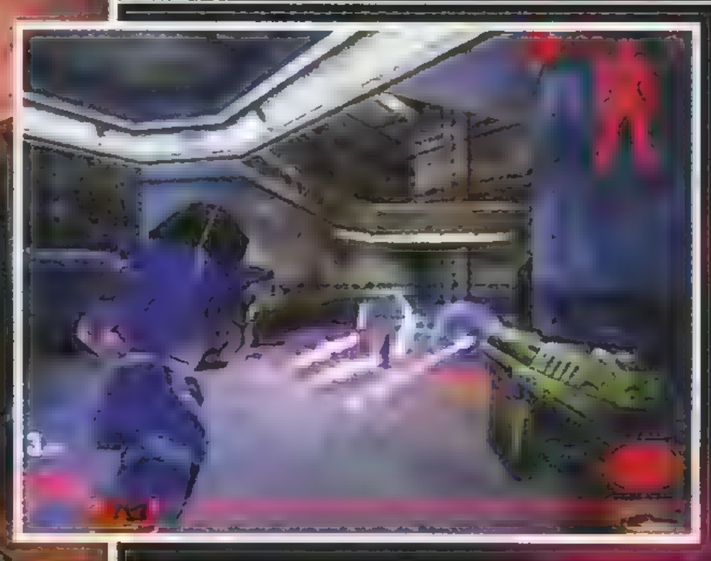
Activision

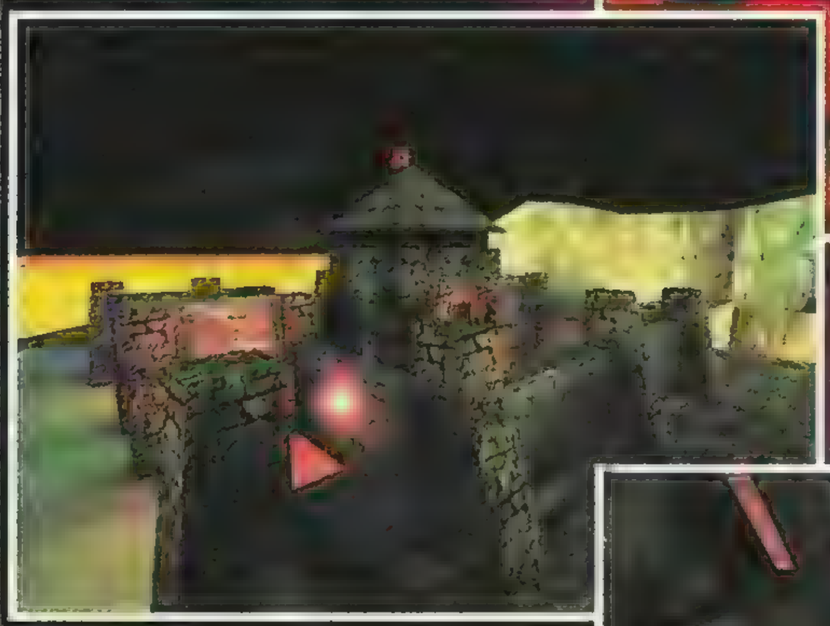
www.quake3arena.com

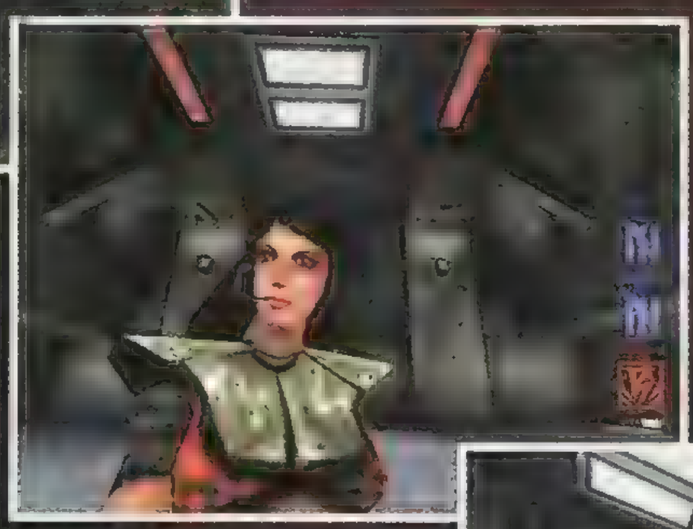
DYSTRYBUTOR PL – LEM
STRONA PL – www.lem.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95 Min. Pentium 233, 64 MB RAM

OCENA: 9/10









Jak zapewne pamiętacie, UNREAL był bardzo krytykowany za słaby tryb multiplayer. Przyczynił się do tego m.in. kiepski kod sieciowy oraz broń, która w trybie dla pojedynczego gracza może się i sprawdzała, jednak nie bardzo pasowała do typowej rozgrywki multiplayer. Dlatego właśnie powstało dość duże zamieszanie, gdy firma EPIC oświadczyła, że kolejna część UNREAL-a (pomijam tu dodatek RETURN TO NAPALI) skupia się tylko i wyłącznie na trybie multiplayer.

INTELIGENTNE BOTY

„Skupienie się" producenta na trybie multiplayer nie oznacza, że będziemy mogli pograć tylko w sieci, bowiem do naszej dyspozycji są również boty o naprawdę niezłej SI. Starano się, żeby boty były godnymi przeciwnikami, żeby mogły udawać człowieka oraz grać nie tylko w deathmatchu, ale również w innych trybach gry. Przykładowo w CTF (Capture The Flag) boty potrafią osłaniać gracza, odbierać flagę przeciwnikowi czy bronić własnej części bazy. Do wyboru mamy osiem stopni trudności rozgrywki: od poziomu dla początkujących (Novice) po level dla prawdziwych wyjadaczy FPP (Godlike). W trybach drużynowych bez problemu można wydawać rozkazy botom należącym do własnej drużyny, jednak prawdziwą zaletą gry jest jej różnorodność.

SIEDEM TRYBÓW

Mamy tu do dyspozycji siedem odmiennych trybów gry, które pokrótce opiszę. Deathmatch – chyba każdy wie, o co chodzi: walczymy „każdy na każdego" do momentu uzyskania określonej ilości fragów lub do chwili, gdy upłynie określony czas. Domination – jest to tryb drużynowy, którego istota polega na przejęciu kontroli nad jak największym obszarem mapy; trzeba tu np. zapanować nad platformą wiertniczą przez zajęcie lądowiska dla helikopterów. Capture the flag – to również tryb drużynowy, który zdobywa ostatnio coraz większą popularność; tutaj mamy dwa zadania: a) nie dopuścić do utraty swojej flagi, która znajduje się w naszej bazie; b) sami powinniśmy jak największą ilość razy zdobyć flagę wroga, ukrytą gdzieś w korytarzach należących do oponenta. Assault – dość nowatorski tryb, który przyniósł mi bardzo wiele radości, polegający na wykonaniu określonego zadania z pomocą innych członków drużyny. Chodzi tu np. o zdobycie okrętu wojennego, który ma posłużyć do zniszczenia tamy. W tym trybie zawsze mamy limit czasowy oraz przeciwną drużynę, której zadaniem jest obrona obiektu przed atakującym. Po pomyślnym (lub nie) zakończeniu ataku drużyny zamieniają się rolami i tym razem to Ty będziesz bronił się, odpierając ataki wroga. Team Deathmatch – to samo co Deathmatch, ale grający podzieleni są na drużyny. Last man standing – jak sama nazwa wskazuje, gramy tu do ostatniego „żywego". Każdy z graczy ma określoną ilość „żyć" i gramy dotąd, dopóki na mapie zostanie tylko jeden gracz. Ostatnia opcja to tytułowy Tournament, w którym przechodzimy kolejne tryby gry walcząc z coraz lepszymi przeciwnikami–botami.

BOSKIE MAPY

Walki będziemy tu toczyć aż na pięćdziesięciu mapach (CTF – 9, DM – 24, Assault – 7, Domination – 10). Jeśli chodzi o wygląd poszczególnych leveli, to mamy tu do czynienia z prawdziwymi dziełami sztuki. Znajdziesz tu tak oryginalne miejsca, jak stary galeon, który przemierza wody nieznanego oceanu, opuszczoną bazę, stojącą gdzieś w śniegach nieznanej planety itp. Są tu statki kosmiczne, pędzące z zawrotną prędkością przez bezkresny kosmos, miejsca o bardzo niskiej grawitacji, dzięki której możemy wykonywać wysokie/dalekie skoki (jedna z map, DM–Morpheus, powstała chyba, sądząc po nazwie, pod wpływem filmu Matrix – pamiętacie „program skoków"? Jeśli nie, to zobaczcie tę mapę, a na pewno sobie przypomnicie!). Mapy są, jak widać, bardzo urozmaicone, ale, niestety, nie wszystkie lokacje DM nadają się do Deathmatchu. Mimo to każdy na pewno znajdzie tu kilka swoich ulubionych miejsc, w których będzie pogrywał – czy to z botami, czy ze znajomymi z osiedlowej sieci.

GRAWITACJA POD KONTROLĄ

Kolejna sprawa to fizyka (ech, co to był za przedmiot! Na szczęście już go nie mam;) panująca w tej grze. W UNREAL TOURNAMENT można sobie zmieniać ustawienia kontroli lotu i np. na mapie DM–Morpheus dzięki temu (oraz niskiej grawitacji) podczas lotu w powietrzu bez większych problemów zmieniasz kierunek ruchu. Mapy z niską grawitacją wymagają od gra-

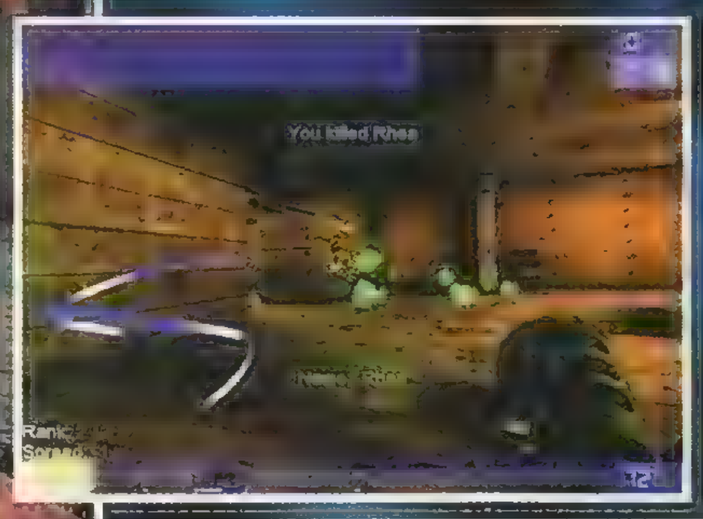
UNREAL TOURNAMENT

Od czasów prehistorycznego WOLFENSTEIN-a 3D minęło już trochę czasu i to słynne „3D" chyba znaczy już dzisiaj to, co powinno. Współczesne shootery to walka ofiary z myśliwym... lub całą ich watahą! Czy mam na myśli UNREAL TOURNAMENT? Właśnie tak!

cza chwili treningu, aby mógł przyzwyczaić się do odmiennych warunków, jednak nie jest to trudne i opanowanie nowych ruchów jest tylko kwestią czasu.

NARZĘDZIA ZBRODNI

Kolejnym nieodłącznym elementem gier FPP są narzędzia zbrodni, popularnie nazywane bronią. Do dyspozycji mamy tu jedenaście rożnych typów uzbrojenia: impact hammer – dość dziwna broń, strzelająca skondensowanym strumieniem powietrza; enforcer – zwykły pistolet (można posiadać dwa), który zastąpił znanego z UNREAL-a automaga; shock rifle – broń znana z poprzedniej części gry, bardzo lubiana przez grających w sieci; biorifle – chyba najskuteczniejsza do obrony, gdy np. wycofujemy się ciasnym korytarzem; pulse gun – fantastyczny zielony efekt przy strzelaniu!; ripper – broń, w której amunicją są metalowe, zaostrzone dyski, odbijające się od ścian; flak cannon – udziwniona wersja shotguna, posiadająca również tryb miotania „granatów odłamkowych"; rocket launcher – to samo co eightball w UNREAL-u; sniper rifle – karabinek snajperski z zoomem, jeden strzał to jeden frag; minigun – karabin, czyli kolejna broń przeniesiona z poprzedniej części gry; redeemer – najpotężniejszy oręż, strzela rakietami, którymi można sterować. Każda broń posiada dwa tryby strzelania, a niektóre nawet „combo", czyli coś, co jest kompilacją pierwszego i drugiego trybu (np. używając rakietnicy możemy uzyskać przy strzale ułożenie rakiet w koło, dzięki czemu taka fala pocisków ma większą siłę niszczącą. Chyba właśnie rakietnica budzi najwięcej kontrowersji, gdyż dzięki możliwości wystrzelenia do sześciu rakiet naraz jest zbyt silna, a i celowanie odchodzi w tym momencie na boczny tor).



PRZYJEMNA OPRAWA

Oprawa dźwiękowa jest bardzo przyjemna, ale tutaj chyba nie można już wiele wymyślić. Podczas zabawy słyszymy głosy innych graczy, głos komentatora (ogłaszający np. „First Blood") itp. Muzyczka też nam przygrywa, ale można ją oczywiście wyłączyć – ja preferuję właśnie granie bez muzyki, tylko i wyłącznie z efektami. Grafika jest dopieszczona nawet w najmniejszych szczegółach, mapy przepiękne, modele graczy i broni bardzo dokładne. Całość oparta jest na zmodyfikowanym engine UNREAL wersja 224. Dzięki zastosowaniu Level of Detail (polega to na zmniejszeniu ilości detali, które komputer musi renderować w zależności od tego, jak daleko znajdujemy się od objektu) UNREAL TOURNAMENT chodzi całkiem płynnie nawet na słabszych komputerach. Oczywiście, aby gra biegała naprawdę dobrze przy włączonych maksymalnych detalach i wyższych rozdzielczościach, wymagany jest już trochę silniejszy sprzęt niż niezbędne minimum. Generalny remont przeszedł również interfejs gry, dzięki czemu wszystko stało się prostsze. Wbudowano tu także bardzo ciekawą opcję, jaką są statystyki gry. Pokazują one chyba wszystko: od efektywności dla każdej broni, przez ilość zdobytych fragów, po sumaryczny czas gry (to mi się naprawdę podoba!). Podsumowując, muszę powiedzieć, że gra jest warta polecenia każdemu, kto lubi ten typ zabawy. Jest to naprawdę godny konkurent dla QUAKE 3: ARENA. Dodatkowym atutem jest cena gry, która wynosi tylko 99 zł.

Xon

GT Interactive

www.unrealtournament.net

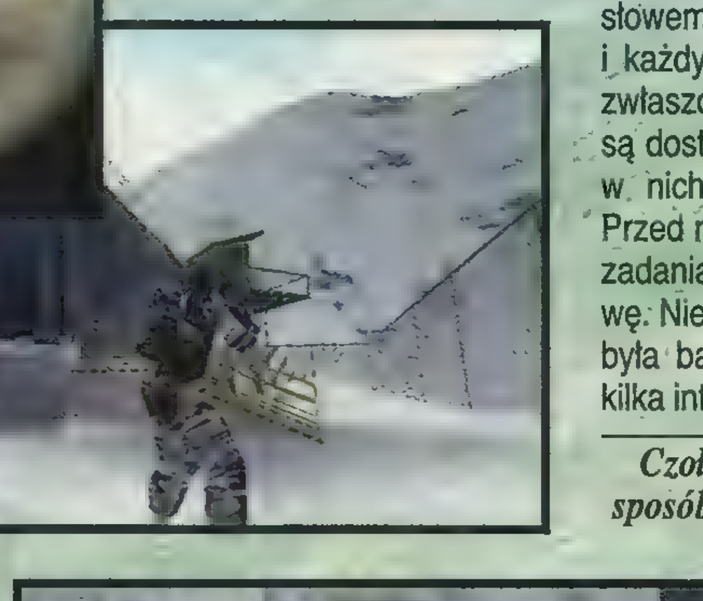
DYSTRYBUTOR PL – LEM
STRONA PL – www.lem.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

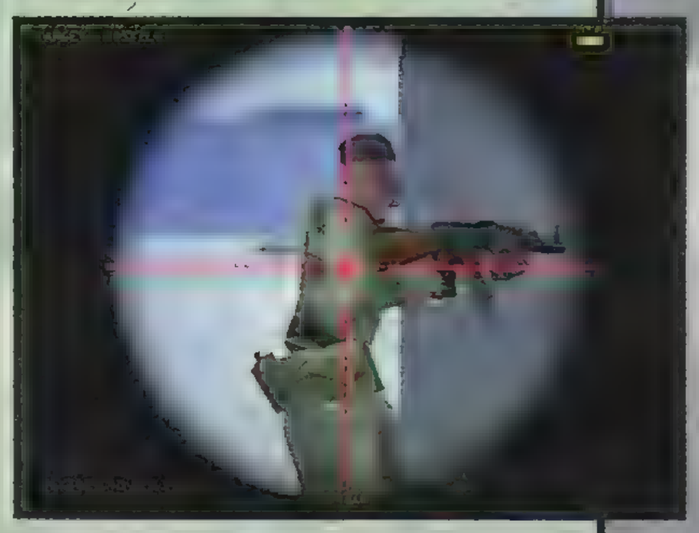
OCENA: 8/10

Tym razem autorzy z ZOMBIE proponują nam zapoznanie się z życiem codziennym wojaków przydzielonych do amerykańskich Zielonych Beretów. Owa elitarna jednostka wykonuje najbardziej skomplikowane zadania we wszystkich możliwych punktach naszego globu. Jak zwykle są najlepsi, doskonale wyszkoleni i wyposażeni, a ponadto walczą o słuszną sprawę. Zostawmy jednak realny świat służb specjalnych (o którego tajnikach i tak nie mamy większego pojęcia) i spójrzmy, jak wyobrażają go sobie autorzy gier komputerowych.

KOMPANIA BRAVO

Gra składa się z pięciu kampanii, w trakcie których trafimy kolejno do Niemiec, Północnej Korei, Pakistanu, Tajlandii i na Antarktydę. Cele są dość zróżnicowane – poza standardowym odpieraniem zagrożenia nuklearnego czy też likwidowaniem terrorystów trzeba będzie m.in. przechwycić niespodziewanie powracającego na Ziemię satelitę czy też dopomóc północnokoreańskiemu ministrowi obrony w bezpiecznym dotarciu do pobratymców z Południa. Konkretne misje to sama esencja działań służb specjalnych – tu trzeba coś zniszczyć, tam przechwycić, jeszcze gdzie indziej eskortować czy też wykonać zwiad. Wszystko to, oczywiście, w największej tajemnicy, po cichu i bez rozgłosu. Jednym słowem, na nudę nie ma co narzekać, i każdy znajdzie tu coś dla siebie – zwłaszcza, że wszystkie misje są dostępne od razu i można w nich przebierać do woli. Przed rozpoczęciem każdego zadania przechodzimy odprawę. Nie obraziłbym się, gdyby była bardziej szczegółowa – kilka informacji na temat aktualnie ściganego przeciwnika byłoby mile widziane (niestety, nie załatwiają tego marnej jakości filmiki puszczane na początku każdej kampanii). Następnie należy wybrać uzbrojenie dla bohatera i członków zespołu (maksymalnie czterech), a potem... w drogę!





Czołganie się to najlepszy sposób na bezszelestne zbliżenie się do wroga

Z CZYM DO LUDZI?

Przyjrzyjmy się teraz oferowanemu nam uzbrojeniu. Muszę przyznać, że na tym polu konkurencyjne gry wypadają nader słabo. W SPEC OPS 2 dostępnych jest kilkanaście rodzajów śmiercionośnych zabawek. Znaleźć tam można zarówno modele powszechnie znane i kochane (M4, MP5, UZI, AK-47), jak też i te mniej popularne (LR300, Vektor C21 czy też eksperymentalny OICW). Naprawdę każdy znajdzie tu coś dla siebie. Oczywiście odpowiednią broń należy dobierać w zależności od charakteru misji. Do walki na małą odległość najlepiej nadają się pistolety maszynowe i karabiny szturmowe: Vektor, MP5 czy też Chicom najlepiej sprostają temu zadaniu. Z kolei rozległe przestrzenie Arktyki czy Pakistanu wręcz proszą się o broń dalekiego zasięgu. W tym wypadku każdy gracz sięgnie zapewne po jeden z modeli broni snajperskiej, np. L96A1 albo Barrett M82 – tutaj wystarczy zbliżyć się do celu na około kilometr. Dla prawdziwych desperados przewidziano natomiast broń masowego zniszczenia. Karabiny maszynowe, takie jak M240 albo M249 SAW, potrafią nieźle namieszać, więc nie polecam ich używania w klaustrofobicznym otoczeniu – rozmazani po ścianach przeciwnicy to doprawdy mało apetyczny widok. Zresztą, twórcy gry postanowili wspomóc gracza w podejmowaniu tej trudnej decyzji i wprowadzili sześć podstawowych profili uzbrojenia. Są to: saper (niszczenie wskazanych struktur), snajper (likwidacja celu z dużej odległości), żołnierz bliskiego kontaktu (walka w pomieszczeniach), grenadier (eliminacja celów za przeszkodami terenowymi),

Wroga najłatwiej zlokalizować oglądając okolicę przez celownik optyczny z włączonym podglądem w podczerwieni

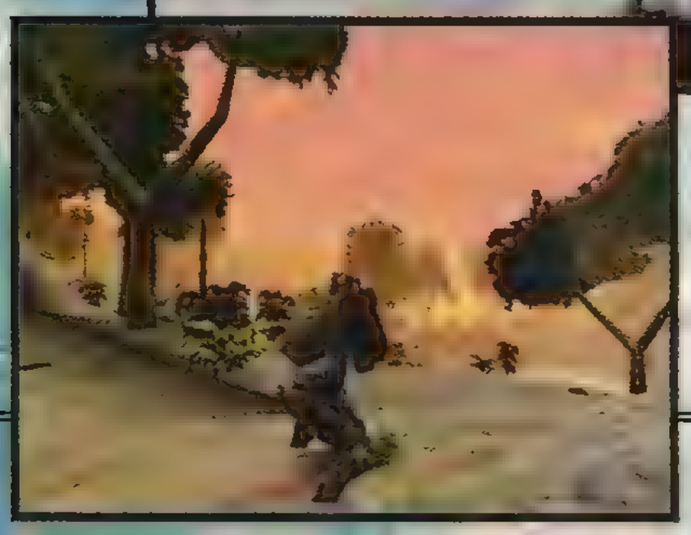
SPEC OPS 2

Tak się złożyło, że niemalże w tym samym czasie na rynek trafiły dwie gry, w których mamy okazję wcielić się w żołnierzy służb specjalnych. O DELTA FORCE 2 piszemy w innym miejscu, a tutaj zajmiemy się drugą propozycją – SPEC OPS, także z numerem drugim

Wraz z kumplami znajdujesz się w niebyt przyjaznym otoczeniu. No właśnie, z Twoimi towarzyszami niedoli wiąże się jedna z głównych wad gry. Niestety, muszę to powiedzieć prosto z mostu – są niezbyt inteligentni. O ile bowiem przeciwnicy zaliczają się raczej do ludzi myślących, o tyle koledzy rozumem nie grzeszą. W gruncie rzeczy potrafią zrobić tylko dwie rzeczy – otworzyć ogień do spostrzeżonego przeciwnika i wykonać najprostszy rozkaz. Snajperowi można np. polecić likwidację zaznaczonego celu, saper natomiast wysadzi w powietrze żądany budynek czy też zamieni w stertę gruzu wrogi pojazd. I tyle. Poza tym są oni jak dzieci – wystarczy ich choćby na chwilę spuścić z oczu i już robią sobie krzywdę. Jest to wyjątkowo irytujące podczas misji w górach. Przypuśćmy, że postanowiłeś udać się jednym z komandosów w ustronne miejsce (zazwyczaj na szczyt jakiegoś wzniesienia) w celu znalezienia dobrego punktu widokowego. Po zlikwidowaniu strażników w pobliskiej bazie postanawiasz wrócić do reszty ekipy. Kilkakrotnie zdarzyło mi się w takim momencie przełączyć podgląd na innego z moich dzielnych wojaków (a nuż kręci się koło nich ktoś niepowołany?), i to był błąd. W dodatku zabójczy. W tej bowiem chwili żołnierz, którym schodziłem z góry, podejmuje marsz na własną rękę. Niestety, marszruta wyznaczana jest po linii prostej. Chyba nie muszę mówić, co to oznacza podczas spaceru po wąskiej ścieżce przyklejonej do zbocza góry? W tym momencie nadzieje na ukończenie misji lądują z krzykiem kilkadziesiąt metrów niżej. Wniosek: jeśli tylko możesz, zawsze staraj się sterować swymi ludźmi samodzielnie.

Czego brakuje pomocnikom, tego adwersarze mają aż w nadmiarze. Wydawać by się mogło, że poziom inteligencji komputera jest chwilami aż za wysoki. Niby najniższy poziom trudności oznacza „najwyższe prawdopodobieństwo przeżycia", jednak często nawet i tu pokonanie komputera wydaje się być niemożliwe. Przede wszystkim warto pamiętać, że wróg czai się wszędzie. Coś takiego, jak bezpieczne zaułki, spokojne polany czy też niegroźne ścieżki, w SPEC OPS 2 po prostu nie istnieje. Tu trzeba bacznie stawiać każdy krok i mieć oczy dookoła głowy, bo przeciwnik natychmiast zauważy Twój błąd i dobrze go wykorzysta. I o to chodzi – nikt przecież nie powiedział, że życie faceta w zielonym berecie na głowie jest proste.

Nie da się ukryć, iż w SPEC OPS 2 gra się dość powoli. Właściwa dla tej gry jest sekwencja podbieg–nasłuchiwanie–oglądanie–podbieg – i tak dalej. Po kilku godzinach spędzonych ze SPEC OPS 2 można nabrać niezbyt zdrowego zwyczaju zaglądania w domu za każde drzwi czy też dokładnego przetrząsania zawartości szafek. Aż strach pomyśleć o wyjściu na ulicę:) Więcej na temat preferowanego stylu gry znajdziecie w Imadle, a tutaj napiszę tylko o stronie dźwiękowej SPEC OPS 2. Jak już wspomniałem, nasłuchiwanie to dość istotny element gry. Miałem okazję grać w SO2 na komputerze wyposażonym w kartę dźwięku surround – zdecydowanie polecam. W większości przypadków nieprzyjaciela najpierw się słyszy, a dopiero potem widzi, zaś dzięki dźwiękowi dookolnemu można o wiele łatwiej zlokalizować kierunek, z którego nadchodzi zagrożenie – a w tej sytuacji nawet ułamki sekund decydują o życiu i śmierci.



Cywili lepiej zostawić w spokoju...

MĄDRZY I GŁUPI

Wybrałeś giwerę, wparowałeś do samolotu. Podróż, skok, lądowanie. Wraz z kumplami znajdujesz się w niebyt przyjaznym otoczeniu. No właśnie, z Twoimi towarzyszami niedoli wiąże się jedna z głównych wad gry. Niestety, muszę to powiedzieć prosto z mostu – są niezbyt inteligentni. O ile bowiem przeciwnicy zaliczają się raczej do ludzi myślących, o tyle koledzy rozumem nie grzeszą. W gruncie rzeczy potrafią zrobić tylko dwie rzeczy – otworzyć ogień do spostrzeżonego przeciwnika i wykonać najprostszy rozkaz. Snajperowi można np. polecić likwidację zaznaczonego celu, saper natomiast wysadzi w powietrze żądany budynek czy też zamieni w stertę gruzu wrogi pojazd. I tyle. Poza tym są oni jak dzieci – wystarczy ich choćby na chwilę spuścić z oczu i już robią sobie krzywdę. Jest to wyjątkowo irytujące podczas misji w górach. Przypuśćmy, że postanowiłeś udać się jednym z komandosów w ustronne miejsce (zazwyczaj na szczyt jakiegoś wzniesienia) w celu znalezienia dobrego punktu widokowego. Po zlikwidowaniu strażników w pobliskiej bazie postanawiasz wrócić do reszty ekipy. Kilkakrotnie zdarzyło mi się w takim momencie przełączyć podgląd na innego z moich dzielnych wojaków (a nuż kręci się koło nich ktoś niepowołany?), i to był błąd. W dodatku zabójczy. W tej bowiem chwili żołnierz, którym schodziłem z góry, podejmuje marsz na własną rękę. Niestety, marszruta wyznaczana jest po linii prostej. Chyba nie muszę mówić, co to oznacza podczas spaceru po wąskiej ścieżce przyklejonej do zbocza góry? W tym momencie nadzieje na ukończenie misji lądują z krzykiem kilkadziesiąt metrów niżej. Wniosek: jeśli tylko możesz, zawsze staraj się sterować swymi ludźmi samodzielnie.

Czego brakuje pomocnikom, tego adwersarze mają aż w nadmiarze. Wydawać by się mogło, że poziom inteligencji komputera jest chwilami aż za wysoki. Niby najniższy poziom trudności oznacza „najwyższe prawdopodobieństwo przeżycia", jednak często nawet i tu pokonanie komputera wydaje się być niemożliwe. Przede wszystkim warto pamiętać, że wróg czai się wszędzie. Coś takiego, jak bezpieczne zaułki, spokojne polany czy też niegroźne ścieżki, w SPEC OPS 2 po prostu nie istnieje. Tu trzeba bacznie stawiać każdy krok i mieć oczy dookoła głowy, bo przeciwnik natychmiast zauważy Twój błąd i dobrze go wykorzysta. I o to chodzi – nikt przecież nie powiedział, że życie faceta w zielonym berecie na głowie jest proste.

Nie da się ukryć, iż w SPEC OPS 2 gra się dość powoli. Właściwa dla tej gry jest sekwencja podbieg–nasłuchiwanie–oglądanie–podbieg – i tak dalej. Po kilku godzinach spędzonych ze SPEC OPS 2 można nabrać niezbyt zdrowego zwyczaju zaglądania w domu za każde drzwi czy też dokładnego przetrząsania zawartości szafek. Aż strach pomyśleć o wyjściu na ulicę:) Więcej na temat preferowanego stylu gry znajdziecie w Imadle, a tutaj napiszę tylko o stronie dźwiękowej SPEC OPS 2. Jak już wspomniałem, nasłuchiwanie to dość istotny element gry. Miałem okazję grać w SO2 na komputerze wyposażonym w kartę dźwięku surround – zdecydowanie polecam. W większości przypadków nieprzyjaciela najpierw się słyszy, a dopiero potem widzi, zaś dzięki dźwiękowi dookolnemu można o wiele łatwiej zlokalizować kierunek, z którego nadchodzi zagrożenie – a w tej sytuacji nawet ułamki sekund decydują o życiu i śmierci.

PO PROSTU GRAFIKA

Na zakończenie zostawiłem sobie omówienie grafiki. No cóż, QUAKE to nie jest. Standardowe strzelaniny FPP mają lepszą oprawę, co nie znaczy, oczywiście, że engine użyty w SO2 jest kiepski – wręcz przeciwnie. Czegoś mi tu jednak brakuje. Można odnieść wrażenie, że kolejne misje rozgrywają się w dość podobnym, nieco siermiężnym otoczeniu. Niby wszystko jest na swoim miejscu, góry są górzyste, budynki ponure i mroczne, jednak nie obraziłbym się za ciut więcej tekstur urozmaicających krajobraz. Zwłaszcza długie, szare korytarze, ciągnące się wewnątrz budowli, po pewnym czasie zaczynają być nieco nudne. Oczywiście rozumiem, że kompleksy wojskowe to nie gotyckie katedry, jednak trochę więcej faktur na ścianach czy też dodatkowe umeblowanie pokoi zdecydowanie poprawiłoby ogólne wrażenie.

Pisząc o grafice SPEC OPS 2 nie mogę nie porównać jej z tą z DELTA FORCE 2. W ogóle porównanie tych dwu gier – co tu kryć, bezpośrednich konkurentów – jest jak najbardziej na miejscu. System VOXELSPACE32, zastosowany przez NOVALOGIC, jest o wiele bardziej realistyczny niż VIPER, opracowany przez firmę ZOMBIE na potrzeby SPEC OPS 2. Niestety, pierwszy z nich posiada tak wyśrubowane wymagania sprzętowe, iż płynna gra w DF 2 jest w zasadzie niemożliwa (no chyba, że ktoś posiada PIII 600, 256 MB RAM itp.). Owszem, trawa w DELTA wygląda wręcz cudownie, pagórki są doskonale zaokrąglone (czego nie można powiedzieć o tych ze SPEC OPS 2), a świat jest tam po prostu bardziej prawdziwy. Mimo wszystko zdecydowanie wolę jednak tę drugą grę. Po prostu jeśli engine stawia użytkownikowi niemożliwe do spełnienia wymagania sprzętowe, to jej wydanie powinno się dwa razy przemyśleć. W takiej sytuacji o wiele lepsza jest gra z grafiką nieco gorszą, ale przynajmniej działającą szybko. I dlatego polecam SPEC OPS 2.

Pooh

Take 2 Interactive

www.specops2.com

DYSTRYBUTOR PL – OPTIMUS
STRONA PL – www.play-it.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium II 266, 32 MB RAM

OCENA: 6/10

Jeśli mamy już skojarzenia z przeszłością, to może należałoby od razu „uprzedzić się" do gry, że jest wtórna? No cóż, dobre pomysły warto kopiować, pod warunkiem, że wykonanie gry będzie na przyzwoitym poziomie i że posiada ona to „coś", co decyduje o grywalności tytułu. Standardowo powinienem zacząć od tzw. wprowadzenia, czyli przedstawienia, gdzie rzecz się dzieje. Jak przystało na przyzwoitą strategię w klimacie fantasy, walczymy w krainie rozdartej przez długie i wyniszczające wojny. Władca Doliny Cudów został podstępnie zgładzony, jedność królestwa zostaje rozbita, a dotychczasowi przyjaciele stają się wrogami, dzieląc się na dwa obozy: Strażników i Czcicieli Burz. Przeciwnicy chcą za wszelką cenę zdobyć panowanie i tron po zabitym królu – nie liczy się, ile istot zginie i ile miast spłonie.

KOPIA, CZY COŚ NOWEGO?

Pierwsze skojarzenie, jakie miałem po uruchomieniu tej gry, to stary hit – WARLORDS. Później poszukałem w pamięci i widzę też podobieństwa do LORDS OF MAGIC czy MASTER OF MAGIC, a nawet HOMM. Czy to źle, że twórcy gry – GATHERING OF DEVELOPERS – odwołali się do sprawdzonych wzorców? Wprost przeciwnie: zrobili to na przyzwoitym poziomie. Zastosowano sprawdzony typ rozgrywki turowej, co mi osobiście wydaje się znacznie lepszym rozwiązaniem niż szaleńcze RTS–y. Tu można spokojnie zastanowić się nad planowanym ruchem, nigdzie nie trzeba się spieszyć. Czy wykonywanie poleceń „na rympał" jest jeszcze strategią, czy już zręcznościówką (RTS)? Taka rozgrywka traci wszelkie szanse na miano dobrej zabawy.

Wracając do AGE OF WONDERS – jak przystało na strategię turową,

posunięcia wykonujemy tu w turach;) W każdej chwili można przemieścić swoje wojska, wydać przeciwnikowi bitwę, dokonać posunięć militarnych, dyplomatycznych czy gospodarczych. Jak się komuś nudzi, zawsze może splądrować swoje miasta czy też je spalić, jednak należy pamiętać, że taktyka „spalonej ziemi" nie zawsze przynosi efekty.

Jak określić miejsce akcji? Średniowiecze z domieszką magii i innych niezwykłości? Myślę, że będzie to właściwe porównanie. Jak widać, jest to już standard i chyba podoba się on wszystkim.

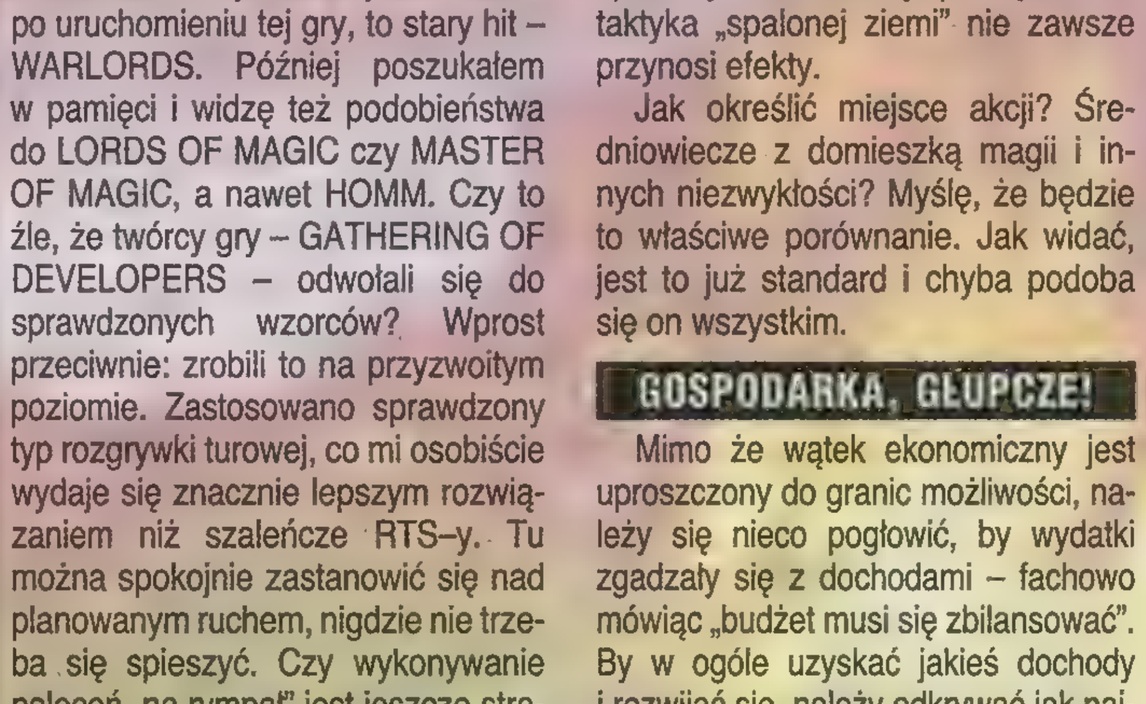
GOSPODARKA, GŁUPCZE!

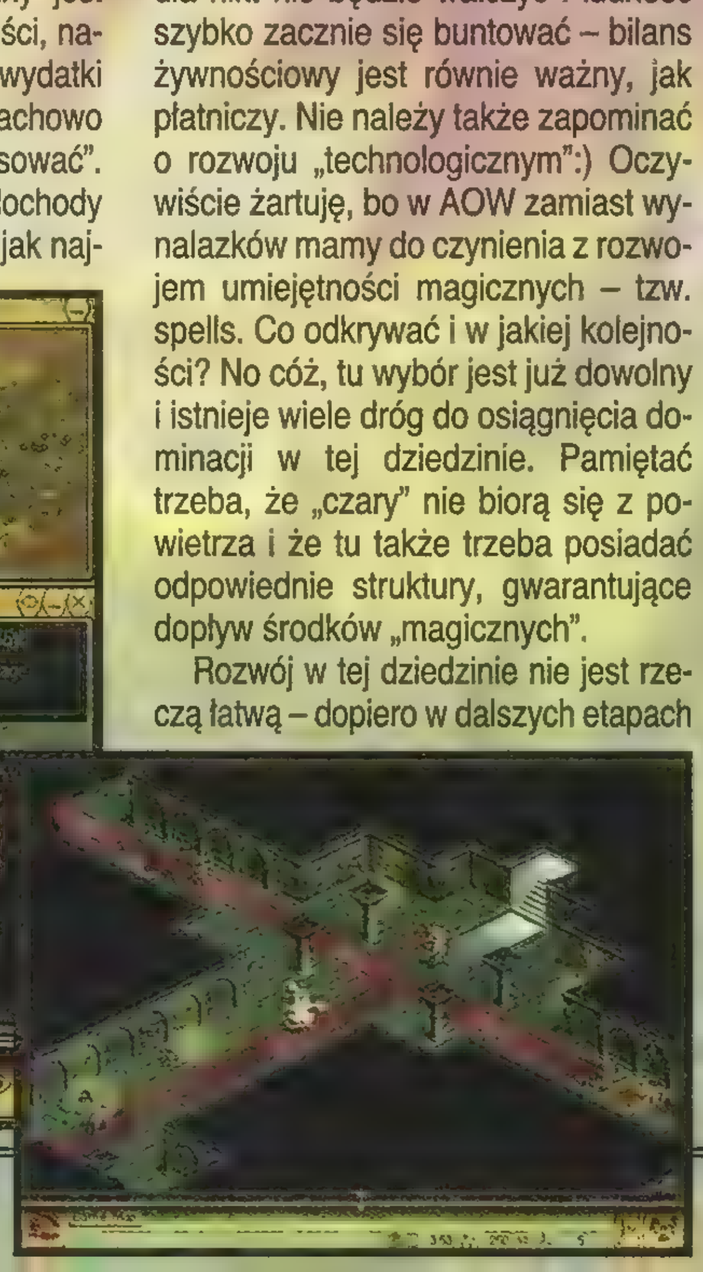
Mimo że wątek ekonomiczny jest uproszczony do granic możliwości, należy się nieco pogłowić, by wydatki zgadzały się z dochodami – fachowo mówiąc „budżet musi się zbilansować". By w ogóle uzyskać jakieś dochody i rozwijać się, należy odkrywać jak największe obszary mapy i szukać na niej struktur przynoszących dochody, np. kopalni. Na początku można pozostawić takie budynki samopas, ale z czasem przeciwnik uczy się i zajmuje je z premedytacją. Oprócz środków finansowych trzeba też mieć na uwadze zasoby „magiczne". Tu także jest odpowiedni rodzaj budowli. Poza tym zawsze można dotrzeć do jakiegoś punktu obserwacyjnego i dzięki temu obejrzeć dalszą okolicę. Na mapie znajdziemy także stocznie, które umożliwią budowę statków, czy też „gildie budowniczych", gdzie można będzie zakupić jednostki wojskowe służące do oblegania zamków.

gry możemy używać naprawdę potężnych czarów jako skutecznej broni. Na początku musimy jednak zdać się na walkę „mięsa" – wykorzystujemy jakichś łuczników, piechotę, konnicę czy tym podobne jednostki walczące fizycznie (czyli nie używające czarów).

TU RZĄDZI WOJSKO

Oczywiście twierdzenie to jest prawdziwe dopiero wtedy, kiedy posiadamy odpowiednio rozwiniętą gospodarkę. Bez złota, żywności i czarów nigdy nie zbudujemy potężnych armii, mogących z powodzeniem walczyć z naszymi śmiertelnymi wrogami. Utrzymanie każdej jednostki kosztuje określoną ilość środków i praktycznie dość szybko możemy utracić nad tym kontrolę. Jeśli „wybudujemy" zbyt wiele wojska, gospodarka szybko się zadławi: pojawi się deficyt i nasz skarbiec szybko opustoszeje. A gdy zostanie już wyczyszczony do dna, mogą nastąpić bunty czy też „ewakuacja" na neutralność. Nie możemy przesadzać z ilością posiadanych wojsk także z innych powodów – musi wystarczyć środków na ulepszanie miasta czy zakupy czarów w Zamkach Czarnoksiężników. Infrastruktura miasta służy do produkcji odpowiednich jednostek wojska, można tu dokupić odpowiednie „umiejętności", by w ten sposób zyskać dostęp do nowych możliwości produkcyjnych. Można także zatroszczyć się o ochronę miasta – służą temu mury obronne – ale należy się liczyć z tym, że jest to bardzo droga zabawa. By w ogóle zaistnieć na arenie militarnej, należy odpowiednio gospodarować miastami i chronić je przed wrednymi atakami konkurencji. Osad nigdy nie można zostawiać bez obrony, także z tego powodu, że ich mieszkańcy nie zawsze są nam przychylni i mogą podnieść bunt.





AGE OF WONDERS

Było, minęło... Niby nic dwa razy się nie zdarza, a jednak czuję się tak, jakbym przeżywał deja vu. Gdzieś już to chyba widziałem. To zaniki pamięci, czy może coś nowego? AOW przypomina mi stare, dobre czasy, gdy namiętnie grałem w WARLORDS-ów:)

Jednak na miejsce buntowników można przesiedlić pracowitych i pokornych – oni zawsze siedzą cicho:)

W miastach, stoczniach lub w gildiach można odpowiednio zagospodarować produkcję. To my decydujemy, czy należy wystawić kolejne armie, czy może skupić się na handlu i zapewnianiu sobie dochodów. Tu trzeba odpowiednio balansować, bo, jak wcześniej już wspomniałem, utrzymanie armii dużo kosztuje. To właśnie, według mnie, nadaje grze prawdziwego realizmu i grywalności. Trzeba wygrać z przeciwnikiem jakością wojska, a nie jego ilością. Może niektórzy wreszcie się nauczą, że wojna kosztuje, a każdy żołnierz potrzebuje zjeść i napić się trunków (no i, oczywiście, zabawić się i zarobić). Bez tego nie ma żadnej walki, a morale sięga dna!

BOHATEROWIE NASZYCH CZASÓW

Należy pamiętać, że praktycznie cała gra toczy się wokół głównych postaci. Są one jak starożytni herosi, decydują o życiu i śmierci. Jeśli taki osobnik zginie, to, w najlepszym razie, wojsko ogarnie panika i zostanie wycięte w pień, a w najgorszym – gdy zginie pierwszy i główny przywódca – kończymy rozrywkę. Dlatego też należy dbać o to, by bohaterowie zawsze walczyli w odpowiednim towarzystwie. Nie wolno ich wypuszczać na pole bitwy bez odpowiedniego wsparcia. To nie są samobójcy ani też nieśmiertelni bogowie.

Na samym początku rozgrywki dysponujemy jednym bohaterem, z czasem swoje usługi proponują nam kolejni. Ich napływ jest wskaźnikiem tego, jak rozwija się nasza gra. Im jesteśmy potężniejsi, tym więcej takich osobników chce z nami współpracować. Wiadomo – ze słabym nikt nie chce trzymać. Ale ten fakt nie zawsze ma decydujące znaczenie, niekiedy jest to przysłowiowy „łut szczęścia", jak to czasem bywa w komputerowym algorytmie.

Przechodząc do konkretów, trzeba wspomnieć o tym, że wraz z postępem rozgrywki każdy bohater rozwija się, „nabiera" charakteru, tzn. dostaje punkty awansu, które można dodać do jego umiejętności. To doskonałe rozwiązanie pozwala, jak w życiu, po prostu nabrać doświadczenia. Tu wreszcie wiadomo, po co tak rozwijamy się w dziedzinie czarów. Otóż to – bohaterowie mogą je odpowiednio stosować, ale dopiero wtedy, gdy uzyskają odpowiedni poziom umiejętności, niezbędnych do zastosowania odpowiedniego czaru.

JAK WALCZYĆ, BY WYGRAĆ

Oto najprostsza recepta: szybko i bezboleśnie objąć we władanie jak największą ilość zamków, miast i lokalizacji przynoszących korzyści. I to nie tylko na powierzchni: należy pamiętać także o podziemiach. Można tam znaleźć miejsca zawierające wielkie skarby czy też nieznane nam wcześniej czary.

Na poziomie taktycznym walka polega na odpowiednim sterowaniu posunięciami jednostek lub też, po prostu, na pozostawieniu komputerowi możliwości obliczania wyniku walki (autocombat). Zdecydowanie odradzam to drugie posunięcie, bo czasem mamy do czynienia z nieprzewidzianymi wynikami bitew, gdy o wiele słabszy przeciwnik potrafi wykosić całą naszą armię.

W pierwszym przypadku, gdy wybierzemy własnoręczne wykonywanie posunięć w walce, możemy odpowiednio kierować pojedynczymi jednostkami, stosować manewry strategiczne czy też używać magii. Sposób walki rozwiązano podobnie jak w klasycznych strategiach turowych typu HOMM czy IMPERIALISM – naprzeciw siebie ustawiają się dwie armie i wyrzynają nawzajem. Może przypomina to ciemne średniowieczne czy antyczne czasy, ale jednak posiada jakiś urok...

KONIEC „WSZYSTKICH" KOŃCÓW

Dla mnie w tego typu produkcjach najważniejszą rzeczą jest grywalność. Muszę przyznać, że w AOW stoi ona na wysokim poziomie. Gra posiada to „coś", co urzeka od pierwszych minut rozgrywki. Nie zwraca się tak bacznej uwagi na rozwiązania graficzne czy muzyczne, choć elementy te wykonano na dość przyzwoitym poziomie. Mapy są w miarę przejrzyste i ciekawe, stałe lokacje posiadają klimatyczny wygląd, a w tle czasem słychać muzykę. Co do bitew: nie ma tu chaosu, a wszystkie ruchy można wykonać w odpowiednim porządku, z namysłem. Wygląd jednostek jest w miarę czytelny (również w wyższej rozdzielczości), a odgłosy bitwy mogą się spodobać. Plusem gry jest także to, że nie potrzebuje ona kosmicznego sprzętu, więc spokojnie można oddać się rozgrywce także na nieco starszym sprzęcie. Na tym właśnie polu AOW zdobywa ogromną przewagę nad grami typu RTS, których niedopracowanie skutkuje potwornymi wymaganiami sprzętowymi. Pozytywnego obrazu gry nie psuje także SI komputera, będąca na dość poprawnym poziomie. Przeciwnik potrafi czasem zaskoczyć lub zirytować, gdy niespodziewanie uderzy na nasze tyły czy zaplecze gospodarcze. Smaczku grze dodaje także wątek dyplomacji, który jest sprowadzony do odpowiedniego minimum (nie za dużo, ale w sam raz). AOW wygląda mi na solidną i dobrą produkcję, którą mogę szczerze polecić zwolennikom strategii.

ZAQ

Gathering of Developers
www.ageofwonders.com

DYSTRYBUTOR PL – OPTIMUS
STRONA PL – www.play-it.pl
TERMIN WYDANIA PL – STYCZEŃ
PC WIN'95/98 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

OCENA: 7/10

Amerykanie są monotematyczni. Jak wojna secesyjna to Gettysburg, jak II wojna światowa to Ardeny. Właśnie operacja w Ardenach w 1944 r. stała się tematem nowej gry firmy ATOMIC GAMES (która pożegnała się z MICROSOFT–em). Temat nie został wybrany przypadkowo, bowiem czas i obszar operacji idealnie nadawały się dla nowej koncepcji gry. Koncepcji, która zerwała z tradycją gier znanych z serii CC.

Nawała artyleryjska jest groźna dla ścieśnionego w kupę wroga

APOSTATA

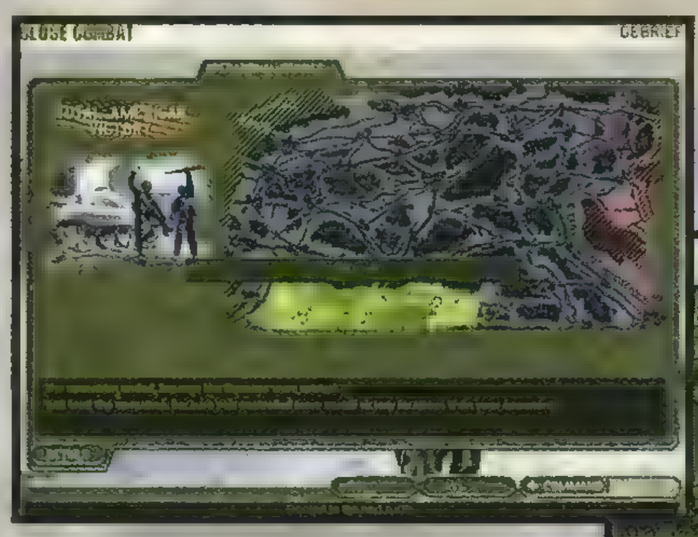
CLOSE COMBAT zawsze był zbiorem w pewien sposób zamkniętym. Gracz dowodził pododdziałem, do którego „dokupował" jednostki wybierane spośród historycznych drużyn i działonów oraz sprzętu pancernego, a następnie, w ramach operacji i kampanii, rozgrywał nim kilka bitew. Żołnierze nabierali doświadczenia, zyskiwali medale, uznanie kobiet i lepszy sprzęt.

Na polu walki bitwa widziana była z lotu ptaka (w CC3 to prawie zdjęcia lotnicze). Chociaż rozkazy wydawano drużynom, tak naprawdę gracz śledził działania nawet pojedynczego żołnierza. Dzięki temu zachowano wygodę sterowania, a jednocześnie osiągnięto spory realizm walki. Gdy dodamy do tego sugestywny dźwięk i porządną zazwyczaj grafikę, otrzymamy obraz bardzo dobrej gry strategicznej, spełniającej większość aktualnych wymagań.

NIE SŁUCHAJCIE IGNORANTÓW

Powyższy schemat generalnie nie był zmieniany w żadnej z kolejnych części serii. Dzięki temu możliwe było stopniowe dążenie do ideału, który, zdaniem wielu, został już prawie osiągnięty w CC3. Wielu graczom przeszkadzał jednak drobny szczegół – wynik rozgrywanej przez nas bitwy nie wpływał na ogólny przebieg kampanii. Jest to typowa choroba gracza komputerowego – musi mieć możliwość panowania nad każdym wydzielniejszej nawet kompanii nie decydował zazwyczaj o losach kampanii. Wymuszenie przez graczy na ATOMIC GAMES ustępstwa w tej sprawie było ogromnym błędem merytorycznym.

Być może z punktu widzenia rozgrywki, gry dla dzieci i zaspokojenia niezdrowych potrzeb graczy przyjęcie wpływu walki kompanii wojska na sytuację na froncie jest jak najlepsze. Z punktu widzenia historii jest to jednak blaga. Przy okazji potwierdził się pewien schemat zachowania, gdy żołnierze na wojnie nie mogli uwierzyć, że muszą się wycofać. „Jak to?" – mówili – „Przecież daliśmy wrogowi takiego łupnia!". No tak, ale ten wróg nie był idiotą i przełamał front na sąsiednim odcinku. I dzielna kompania, która na swoim odcinku wybiła wszystko, co chodziło, musiała ustąpić pola.



KAMPANIA I BITWY

CLOSE COMBAT: BATTLE OF THE BULGE (BOB) jest w konsekwencji grą łączącą skalę operacyjną z taktyczną. Mówiąc po ludzku: wcielając się w postać niemieckiego lub amerykańskiego dowódcy gracz może planować na planszy strategicznej (rejon Ardenów podzielono na niewielkie sektory) przesunięcia grup bojowych z obszaru na obszar (jedna grupa może stać na jednym obszarze). Dodatkowo przydziela się poszczególnym grupom wsparcie lotnicze oraz artyleryjskie (nowinka w grze!).

W trakcie fazy ruchu okazuje się, które oddziały poruszyły się (często trafiając na przeciwnika i nawiązując z nim walkę), a które pozostały na miejscu z uwagi na atak nieprzyjaciela. W trakcie fazy wykonywania starć gracz jest po kolei (zaczynając od północy) przenoszony z jednej planszy taktycznej na drugą – odwzorowują one poszczególne obszary. Na planszach taktycznych rozgrywane są bitwy kompanii wojska (z każdej strony) symbolizujących konkretną grupę bojową.

Mapa strategiczna. Planujesz na niej ruch i wsparcie

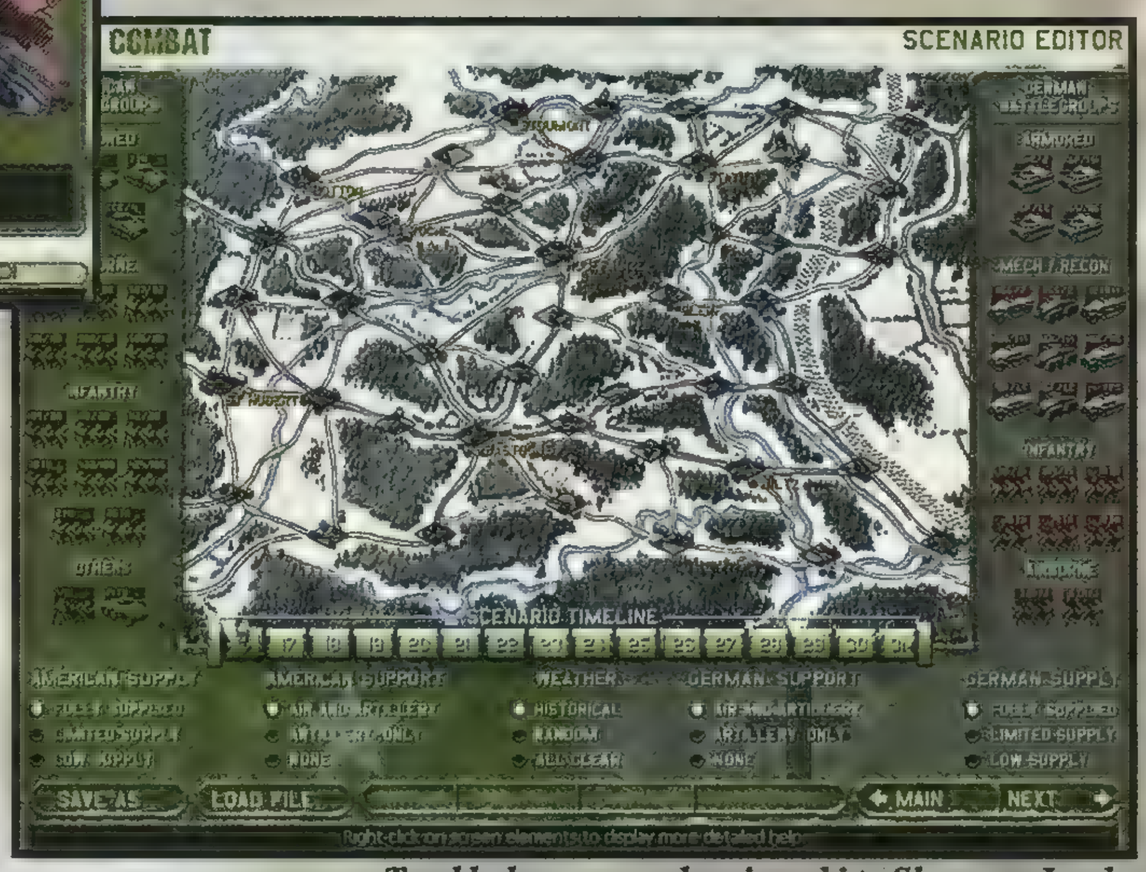
CO JUŻ ZNAMY

Skala taktyczna jest prawie żywcem wyjęta z serii CLOSE COMBAT. Gracz dowodzi tu kompanią wojska. Każdej drużynie można wydać jeden z kilku rozkazów (ogień, obrona, ukrycie, zadymienie, bieg, marsz, czołganie się). Istotą walki jest takie wykorzystanie posiadanych środków, by z jak najmniejszymi stratami własnymi zniszczyć lub odeprzeć wroga. Walka kończy się zazwyczaj z chwilą utraty morale przez jedną ze stron, a to z kolei jest związane z niszczeniem drużyn przeciwnika lub utratą jego ducha bojowego. Pod tym (i nie tylko) względem gra ta jest podobna najbardziej do CC2, i właściwie na ogólnym schemacie bitwy kończą się analogie do całej serii. Wszystko inne jest już tylko ulepszeniem lub pogorszeniem poprzednich schematów. Kronikarskim obowiązkiem pozostaje jednak odnotowanie pewnych obserwacji z pola walki – być może ma to związek z rozstaniem ATOMIC z MICROSOFT–em. Wydaje się, że wszystkie usprawnienia w poruszaniu się jednostek na planszy oraz ich strzelaniu zostały zaprzepaszczone, bowiem w BOB spotykamy stare błędy z CC2 (notabene usunięte jakimś patchem). Graczu, w trakcie dowodzenia bronią pancerną wystrzegaj się mostów i zwężeń! Czołgi potrafią kręcić się przy takiej przeszkodzie w kółko, jeżdżą po barierkach i cofają się, zmieniają bez sensu pozycje, by na koniec zrobić to, o co prosiliśmy, ale dopiero po iluś tam napomnieniach (takie problemy mamy tylko my, a nie komputer).

Kolejna sprawa odnosi się do poruszania się po planszy i zajmowania pozycji przez piechotę. Bardzo często widać jakieś błędy na mapach w układaniu drogi ruchu przez komputer. Piechota zbacza z linii prostej do jakiegoś znanego sobie punktu, by potem powrócić na oś marszu. Zajmując pozycję często wysuwa pojedynczych żołnierzy w odkryte miejsca, co powoduje straty i wykrycie pomimo maskowania.

GRUPY BOJOWE

Nowinką tej gry miały być grupy bojowe. Poruszają się one po planszy strategicznej zawsze o jedno pole (czy to piechota, czy czołgi). Ich skład jest zazwyczaj stały. Grupa pancerna ma pluton czołgów, trochę piechoty i mocne wsparcie. Grupa zmechanizowana to gorsze czołgi, silna piechota i lekkie wsparcie. Grupa piechoty to dwa plutony piechoty, kaemy, działa przeciwpancerne i jakiś niszczyciel czołgów (różnie dla różnych nacji); są też spadochroniarze oraz grupy rozpoznawcze (w większości samochody pancerne). Skład grupy zmienia się w trakcie kolejnych bitew. Żołnierze zyskują doświadczenie i medale, ale gdy jakiś oddział się wykrwawi, to jego miejsce zajmuje inny, często dużo gorszy (również pod względem wyposażenia). Wedle założenia nasza kompania jest tylko przedstawicielem całej grupy bojowej, a nie nią samą – stąd możliwość uzupełniania strat i reorganizacji.



Te obładowane workami wraki to Sherman Jumbo

Koncepcja grup bojowych jest od początku do końca cieniutka, powoduje bowiem, że gra przestaje aspirować do poważnej symulacji pola walki z II wojny światowej, a staje się raczej jakimś RISK–iem. Po pierwsze, taki a nie inny skład grupy bojowej powodu-

je, że gracz zaczyna się bawić w grę BITWA MORSKA. Wiadomo, że na czołgi dobre są czołgi, na piechotę czołgi i grupy rozpoznawcze, a znowu na grupy rozpoznawcze nie ma jak czołg itd. Z kolei piechota jest świetna w obronie miast, więc trzeba tylko obejrzeć mapy taktyczne obszarów i bronić ich piechotą (to akurat najprawdziwsze zagranie). Tworzy się więc prosty układ zależności i gracz, zamiast myśleć o istocie operacji w Ardenach, kombinuje co, gdzie i komu przeciwstawić lub kogo czym walnąć. Po drugie, ustalony skład kompanii wydzielanych z grup bojowych automatycznie nie odpowiada prawdzie i rzeczywistym możliwościom. Powinno być tak, że gracz przed bitwą wybiera plutony (skoro zarzucono dowolność w wyborze pojedynczych drużyn) w zależności od zadania i terenu. Każda grupa bojowa miała w swym składzie trochę tego i trochę tego. Szturmowanie miasta samymi czołgami jest bzdurą, a przecież w grupie pancernej byli też grenadierzy. Z kolei w otwartym polu gracz mógłby wybrać same czołgi, zaś przeciwnik dysponujący piechotą w obronie mógłby zdecydować się na większą liczbę dział przeciwpancernych.

NOWINKI

Przy tym wszystkim najdrobniejszym błędem w nowince, jaką jest grupa bojowa, jest brak opisu sprzętu. Odnosi się to zarówno do czołgów, jak i do zwykłej broni strzeleckiej. Owszem, nadal można usłyszeć piękny dźwięk strzelającego karabinu, ale dymek z jego opisem (mimo odpowiedniej ilości miejsca na ekranie) nie pojawia się. Znowu patch? Bezdyskusyjnie znakomitym novum w grze jest wprowadzenie – na życzenie graczy – artylerii i samolotów. Na planszy strategicznej gracz przydziela grupom dostępne wsparcie lotnicze i artyleryjskie (maksymalnie po jednym punkcie). Następnie, w trakcie bitwy pojawia się możliwość wykorzystania tego wsparcia – wystarczy oznaczyć cel białym (artyleria) lub żółtym (lotnictwo) dymem i poczekać na efekt. Mimo krótkotrwałego oddziaływania, wsparcie użyte w decydującym momencie przeciwko najbardziej groźnemu lub najliczniejszemu przeciwnikowi może być przełomem w bitwie. Nieco mniejsze znaczenie ma możliwość okopywania się jednostek w obronie. Znany pomysł z serii STEEL PANTHERS tu znalazł podobne zastosowanie. Podobnie jak tam, tak i tu okopów nie widać aż do momentu ich wykrycia. Z drugiej strony, przy umiejętnej taktyce ataku okopy są często raczej przekleństwem niż dobrodziejstwem (wiadomo, że siedzą tam obrońcy, więc lekkie bombardowanie zawsze trafi w jakiś cel).

BITWY

Oprawa operacyjna w grze jest tak naprawdę złoconą ramą bitew, te zaś są bardzo gwałtowne i krwawe. Małe plansze powodują, że w otwartym terenie czołgi zazwyczaj stają „twarzą w twarz" naprzeciw siebie i wynik walki jest wiadomy już po krótkiej chwili. Z kolei plansze z zabudową są często przeładowane domami i piechota ma tam wyraźne fory. Tak naprawdę tylko walki w mieście pozwalają na rozwinięcie pełnej wirtuozerii. Niestety, brak możliwości doboru składu konkretnej kompanii powoduje, że walczymy tym, co mamy, ale – co ważniejsze – dokładnie wiemy, czym dysponuje przeciwnik.

Gdy więc dwie takie same jednostki zewrą się na jednej planszy przez trzy etapy gry kampanijnej (jeden etap to pół dnia), to po tych trzech bitwach gracz będzie miał dosyć. Kompanie zachowują się bowiem jak feniks: po wyrżnięciu mu wszystkich czołgów w następnym etapie wróg dysponuje tą samą liczbą podobnych maszyn.

STRATEGIA A HISTORIA

BOB jest grą ahistoryczną, co wynika ze zbyt dużego uproszczenia skali operacyjnej. Gra w skali operacyjnej polega na jak najszybszym zajmowaniu największej liczby obszarów i posuwaniu się do przodu w miarę równym frontem. Grając Niemcem należy przy tym zostawiać osłonę na południu planszy, ponieważ pchają się tam jednostki z 3. Armii Pattona, beznamiętnie nakładane na mapę przez komputer.

W trakcie tego wyścigu grupy bojowe (niezależnie od ich rodzaju poruszają się z równą prędkością) muszą pamiętać o zaopatrzeniu, czasami o odpoczynku, oraz wybierać odpowiednie zachowanie w zależności od swego potencjału oraz rodzaju pobliskich wojsk przeciwnika. Np. piechota będąca na terenie miasta w obliczu czołgów wroga powinna pozostać w obronie, a nie pchać się na otwarty teren, dążąc do boju spotkaniowego. Gra jest ahistoryczna, ponieważ nie ukazuje realnych wyników walk i ich wpływu na dalsze decyzje (brak morale w skali operacyjnej – jednostki albo giną, albo pozostają na obszarze).

CO MOŻNA BYŁO ZROBIĆ?

W BOB powielono kilka błędów z CC2. Piechota jest nieco zbyt słaba, za szybko ginie, a w starciu z czołgami jest tylko dodatkiem (a przecież w CC3 znaczyła już tak wiele). Czołgi nie radzą sobie w zwężeniach i na mostach, zbyt często odwracają się tyłem do wroga (pogarda?). Grafika pozostała prawie nie poprawiona – dodano dym z silników czołgów (ale znowu brakuje dźwięków, jak w CC2 i CC3); co gorsza, wygląd sprzętu amerykańskiego to horror (brak trójwymiarowości). Niewykluczone, że rację ma jeden z amerykańskich recenzentów, twierdzący, że być może już czas przetworzyć pole walki na 3D – tak, jak to zrobiono w rewelacyjnie wyglądającej grze COMBAT MISSION.

Pogrzebano też sprawę grup bojowych. Z zapowiedzi odnosiło się wrażenie, że gracz będzie miał pełną swobodę wyboru gotowych plutonów z danych grup bojowych w celu stworzenia optymalnej do danego zadania kompanii. Niestety – kolekcja plutonów w każdej grupie jest sztywna, co na dłuższą metę nudzi nieco lub złości (brak elastyczności w realizacji działań).

BOB jest bardzo ważnym tytułem. Gry dwupoziomowe są niezwykle popularne wśród strategów, tu zaś mamy próbę ożenku genialnej rozgrywki taktycznej, rodem z CC, ze skalą operacyjną. Wydaje się jednak, że nie dopracowano tej ostatniej – jest ona zaledwie szkicem ostatecznego rozwiązania. Być może, że chodziło o to, by gracz skupił się na poziomie taktycznym, ale ten ostatni zbyt mocno wiąże się w grze ze skalą operacyjną, by można było ją zaniedbać. W efekcie powstaje „nierówność", powodująca schematyzm. Po rozegraniu kilku kampanii odczuwamy znudzenie produktem, czego ani o CC2, ani tym bardziej o CC3 nie można było powiedzieć.

Berger

CLOSE COMBAT 4

Seria CLOSE COMBAT zyskała uznanie i popularność, a kolejne produkcje rozpalały coraz większą liczbę graczy. Ale oto czwarta część gry, która... nie ma z tą serią wiele wspólnego. Nie jest to żaden CLOSE COMBAT 4, ale raczej ARDENY 1944 z elementami CC

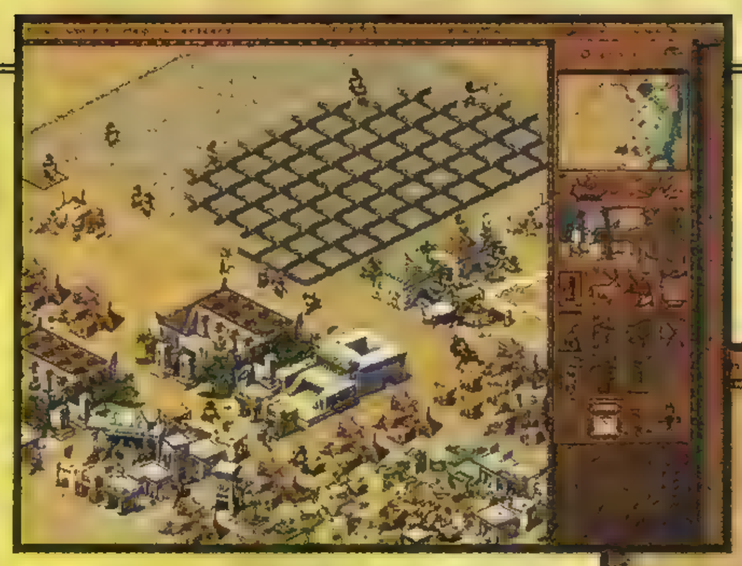
SSI

www.closecombat.com

DYSTRYBUTOR PL – OPTIMUS
STRONA PL – www.play-it.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 **Min. Pentium 200, 32 MB RAM**

OCENA: 5/10

Mimo straty połowy czołgów Amerykanie nie ustępują



Dawno, dawno temu SIM CITY wyznaczyło pierwsze standardy w dziedzinie gier dotyczących budowy miasta. Były one wystarczająco wysokie, by stworzyć wzór dla wszystkich gier, które poszły tym tropem. Nawet CAESAR postrzegany był tylko jako naśladownictwo SC, jednak obserwując ostatnie gry z obu serii (czyli SIM CITY 3000 i PHARAOH), można odnieść wrażenie, że uczeń przerasta już mistrza.

GDZIE JA TO WIDZIAŁEM?

Rozgrywka przebiega w sposób zbliżony do tego, jaki znamy z CAESAR–a, przynajmniej na najwyższym szczeblu zabawy nie wnosząc do niej nic nowego. PHARAOH składa się z szeregu scenariuszy, zgrupowanych w pięciu erach rozwoju Egiptu. Każda z epok jest swego rodzaju kampanią, w której w szeregu misji musimy wypełnić stojące przed nami zadania. Aby nie było zbyt liniowo, czasami program daje nam wybór między dwoma różnymi miastami (czyli scenariuszami). Wczytując się w opisy zadań można wybrać to, które będzie nam bardziej pasowało. Często jest to wybór między budowaniem przyczółka egipskiej cywilizacji gdzieś na terenach barbarzyńców a w miarę spokojną rozbudową nowego miasta w głębi imperium. W normalną rozgrywkę sprytnie wpisano tutorial, dzięki czemu każdy kolejny scenariusz (szczególnie na samym początku kampanii) bezboleśnie zaznajamia nas z nowymi konstrukcjami i problemami, jakie napotkamy podczas rozwijania miasta.

Technika budowania w zasadzie pozostała bez zmian. Do zadań gracza należy wyznaczanie stref zabudowy dla budynków mieszkalnych oraz „ręczne" stawianie (czytaj: kupowanie) w wybranych miejscach obiektów stanowiących miejską infrastrukturę. O ile konstrukcje mieszkalne samodzielnie ewoluują na wyższe stadia rozwoju, od zwykłej chaty po wykwintny pałac, to pozostałe budowle od razu pojawiają się w swym końcowym kształcie (w trakcie gry wygląd niektórych może się zmienić, ale właściwości nie). Ewolucja domów mieszkalnych jest jednym z kluczowych elementów gry – lepsze budynki zamieszkują zamożniejsi mieszkańcy, którzy z kolei płacą większe podatki dla miasta. Z drugiej strony, luksusowe apartamenty nie mieszczą tylu ludzi co zwykłe mieszkania, warto jest więc zachować trochę „gorszej" zabudowy, by nie dopuścić do nadmiernego wyludnienia. Przecież ktoś musi obsłużyć całą tę infrastrukturę, przemysł i handel!

LOT NAD EGIPSKIM MIASTEM

PHARAOH zawiera nieco większą ilość elementów składowych niż CAESAR 3. Podniesiono ilość surowców i warsztatów przemysłowych, wprowadzono też takie gałęzie przemysłu, które wymagają więcej niż jednego surowca. Co za tym idzie, zwiększono też liczbę możliwych partnerów handlowych. W PHARAOH handel i produkcja na eksport mają o wiele większe znaczenie niż poprzednio. Inną nowinką są okręty wojenne – bitwy mogą się toczyć nie tylko na lądzie, lecz i na powierzchni wody. Przy okazji zmieniono rozkazy, jakie można wydawać wojsku. Teraz jednym z nich jest polecenie atakowania najbliższego przeciwnika, dzięki czemu nie trzeba „ręcznie" popychać każdego oddziału.

PHARAOH zawiera też dwa zupełnie nowe elementy, dotąd niespotykane w grach tego typu. Pierwszy z nich to wylewy Nilu. Jak zapewne pamiętacie z lekcji historii, cały starożytny Egipt (a przynajmniej jego rolnictwo) opierał się na wykorzystaniu Nilu. Tylko tereny wokół rzeki były dostatecznie urodzajne, by można je było wykorzystać do efektywnej produkcji żywności. W czasach kiedy nie znano jeszcze nawozów sztucznych ani przynajmniej trójpolówki, najważniejszym faktem było to, że rzeka corocznie wylewała. Wezbrane wody zalewały okoliczne pola, niosąc ze sobą bogaty w minerały muł. Dzięki temu, w sposób jak najbardziej naturalny, tereny rolnicze były co roku użyźniane. Słaby wylew rzeki był zapowiedzią głodu, a wyjałowione po zbiorach pola uprawne dawały w następnym roku mniejsze plony. Dokładnie tak samo działa ten mechanizm w grze. Drugą nowością, jaką napotkamy w PHARAOH, są... piramidy. Funkcjonują one na zupełnie innych zasadach niż wszystkie inne budynki. Aby zbudować czy to piramidy, czy ich wcześniejsze wersje, czyli mastaby, nie wystarczy mieć pieniądze. Obiekty te nie są kupowane tak jak zwykłe budowle. Budowa piramidy jest złożonym i długotrwałym przedsięwzięciem, do którego trzeba zaangażować dużo siły roboczej i tony budulca. Nie wznosi się jej jednym kliknięciem myszy. Po wyznaczeniu miejsca pod inwestycję możemy obserwować, jak odbywa się praca na budowie – najpierw wyrównuje się i utwardza teren, a następnie zwożone są tysiące cegieł i granitowych bloków. Zarówno surowce, jak i siłę roboczą musi dostarczyć samo miasto, jest to więc wyzwanie nie lada, gdyż absorbuje pośrednio (w kamieniołomach i cegielniach) i bezpośrednio spory procent ludności.

CYFERKI – MOJA MIŁOŚĆ

Specyfika tego typu tytułów i źródło ich popularności polega na rozgrywce o niezbyt gwałtownym przebiegu, wymagającej jednocześnie poważnego zaangażowania szarych komórek. Po setkach nawalanek każdy prędzej czy później poszuka sobie czegoś konstruktywnego, gry, w której będzie mógł coś zbudować, pokonać nie wrogów, lecz przeciwności losu i własne pomyłki. To właśnie jest w takich grach najcenniejsze. Przy pomocy zestawu reguł i mocy obliczeniowej komputera możemy się sprawdzić jako zarządca „prawdziwego" miasta. To od nas, od naszych dobrych i złych decyzji będzie zależeć jego przyszłość. Atrakcyjność gier po-

kroju PHARAOH czy CAESAR to bynajmniej nie liczenie słupków. Na ekranie monitora możemy śledzić, jak przebiega życie zarządzanego przez nas miasta: widzimy, jak powstają lub niszczeją bogate rezydencje, możemy obserwować, jak tragarze pracowicie przenoszą potrzebne towary z jednej strony metropolii na drugą, podziwiamy karawany i statki kupieckie. Oglądając na ekranie życie mieszkańców miasta łatwo zauważymy wszystkie błędy, jakie popełniliśmy w jego budowie – warsztaty postawione są za daleko od mieszkań, zbyt gęsta zabudowa (uniemożliwiająca rozwój), magazyny oddalone od portów...

MICRO - i MACROMANAGEMENT

PHARAOH, podobnie zresztą jak ostatni CAESAR, może być ciekawą rozrywką dla zwolenników różnych stylów gry. Gracze lubiący grzebać się w najdrobniejszych szczegółach znajdą tu dla siebie pole do popisu przy manipulowaniu handlem i towarami w magazynach, a przede wszystkim w eksperymentowaniu nad najbardziej wydajną strukturą miasta. Już w tej chwili najwięksi zapaleńcy (żeby nie powiedzieć: szajbusy) wymieniają się w Internecie perfekcyjnymi planami zabudowy, gdzie samowystarczalna „dzielnica" miasta wykorzystuje do maksimum własności każdego budynku. Na szczęście nie jest to jedyna droga do sukcesu. Jeśli nie zależy Ci na wyżyłowaniu wyniku punktowego, to możesz też grać całkowicie na luzie, zaznaczając dzielnice mieszkaniowe szerokim ruchem myszy, a potem dostawiając gdzie popadnie budynki municypalne. „Strategia" rozbudowy dzielnicy jest równie ważna jak „taktyka" stawiania budynków. Jeśli prawidłowo wyczujesz, jakie dziedziny należy rozwijać w pierwszej kolejności, czy w danej sytuacji ważniejsza jest żywność czy złoto, budowa piramidy czy rozwój przemysłu, to już prawie wygrałeś. A to właśnie składa się na drugą połowę umiejętności wymaganych w PHARAOH! Proces zarządzania miastem nie jest tylko popisem planowania przestrzennego. Owszem, im lepiej przemyślimy położenie różnych budowli i trasy ruchu mieszkańców, tym szybciej i lepiej rozwiną się budynki mieszkalne, mniejsza będzie liczba niezbędnych aptek, targowisk, remiz straży pożarnej itp. Miejsca na planszy wystarczy nawet na mniej efektywną zabudowę, trudniej natomiast wyplątać się z błędów ekonomicznych. Przez cały czas musisz pamiętać, że Twoje miasto musi zarobić na wszelkie brewerie, jakich wymagać będzie Faraon. Opieranie się przy tym na podatkach od ludności nie jest najszczęśliwszym pomysłem. Pamiętaj, że w czasach faraonów nie było jeszcze demokracji, więc ciemny lud uważał podatki powyżej 10% za zdzierstwo, a wręcz tyranię! Ważna jest także ilość ludności. Jak wskazuje praktyka, w pewnym momencie trzeba ustabilizować liczbę mieszkańców miasta na stałym poziomie, przy niewielkiej stopie bezrobocia. Zbyt duża liczba ludności wyczerpie zapasy żywności lub zmusi Cię do jej importu, a bezrobocie może być przyczyną exodusu ludzi z miasta. Z drugiej strony brak ludzi pracy to też nieszczęście, bo zwykle okazuje się, że pracowników brakuje tam, gdzie ich najbardziej potrzebujesz. A gdy zabraknie ich w aptekach i szpitalach, przekonasz się dlaczego określenie „plagi egipskie" jest dziś przysłowiowe! Jeśli chcesz kierować miastem bez bólu głowy, musisz czynić to w sposób harmonijny – nic na siłę! W tej sytuacji polecam jedno z taoistycznych przysłów: „Kierujący państwem powinien zachowywać się jak człowiek, który smaży małą rybkę – nie powinien jej za często przewracać, bo się pokruszy".

PHARAOH

Nazwa PHARAOH nie budzi głębszych skojarzeń, lecz tylko do pierwszego spojrzenia na mapę gry – równie dobrze mogłaby się nazywać CAESAR 4. Jeszcze ciekawiej staje się w momencie, gdy dostrzeżemy, że zmiany nie są tak małe, jak mogłoby się wydawać!

KINGDOM COME

Ponieważ przy ocenie gry staram się zawsze wybrać „drogę środka" między realizmem a zabawą, często obrywa mi się od różnych maniaków historycznej poprawności, takich jak np. Berger, któremu, po spojrzeniu na PHARAOH-a, zdążyły już wpaść w oko niepoprawne elementy stroju mieszkańców egipskiego miasta. Co prawda programiści mogliby się bardziej wysilić i dla każdej z epok rozwoju Egiptu przygotować trochę inaczej ubrane figurki ludzików, ale jednak przyjemność płynąca z gry nie polega na wodzeniu lupą po ekranie monitora. Jeśli szukamy inteligentnej zabawy, to PHARAOH sytuuje się całkiem blisko ideału, dostarczając całkiem sensownej rozrywki miłośnikom gier ekonomicznych. Fani „ekonomii" z pewnością nie powinni tej gry przegapić, ale inni też nie muszą uciekać sprzed monitora. A nuż PHARAOH wciągnie także i ich?

Pejotl

Sierra
www.sierra.com

DYSTRYBUTOR PL – OPTIMUS
STRONA PL – www.play-it.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95 Min. Pentium 133, 32 MB RAM

OCENA: 8/10

BATTLE COMMANDER

W zasadzie parodia powinna być rzeczą śmieszną, a poza tym także relaksować. Czy jest tak w przypadku BATTLE COMMANDER–a? Na pewno nie. Umieszczenie gry na CD i wymyślenie krzykliwego tytułu nie wystarcza, by program się sprzedawał – dobry tytuł musi mieć jeszcze minimum grywalności i fabułę. Niestety, żadnej z tych rzeczy w BC nie uświadczysz. Już sam początek jest odpychający – żenującej jakości filmy (tragiczne zarówno merytorycznie, graficznie, jak i muzycznie) od razu psują graczowi humor... Później pojawia się nieczytelne i niezbyt sprawnie działające menu. Wreszcie, gdy już przebrniemy przez te „atrakcje", zobaczymy właściwą rozgrywkę. Nie jest ona odkrywcza: wykonujemy szereg misji (około 15) dla każdej z dwóch stron konfliktu – Ziemian i Obcych. Czym różnią się oponenci? Teoretycznie – odmiennymi jednostkami. W praktyce, czyli w boju, wojska oponentów nie wykazują się jakimiś szczególnymi cechami, a wręcz wydają się być takie same. Zresztą wszystko ginie w chaosie walki, która została rozwiązana najgorzej, jak to tylko możliwe. Mamy tu do czynienia z masową produkcją wojsk i zalewaniem przeciwnika ich kolejnymi „falami". Wysyłamy do walki 50 jednostek – przeciwnik je wybija, wysyłamy 100 – za mało! Poczekajmy chwilę, aż pół mapy zacznie przypominać obóz wojskowy. Teraz możemy już zmiażdżyć wroga, tylko co to za przyjemność? Czy to ma jakikolwiek związek ze strategią, z myśleniem czy planowaniem? Nie, to czysta młócka z najgorszego snu przeciwników TOTAL ANNIHILATION.

Tak, porównanie z tą starą grą nasuwa się samo. Setki jednostek, chaos na polu bitwy i wojska, które prawie niczym się nie różnią – no, chyba tylko wymyślnymi nazwami. Pole walki jest tak pomyślane, by przeciwnicy mogli się okopać i umacniać swoje pozycje, dosyłając kolejne jednostki. I w końcu, gdy każda ze stron produkuje kolejne dziesiątki jednostek, dochodzi do pata. Dla mnie osobiście nie ma to żadnego uroku i w ogóle najmniejszego sensu.

No cóż, jedziemy dalej. Głupotą do kwadratu jest zastosowanie „ogromnych" map. Oczywiście mówię to żartem, bo pola walki są tak mikroskopijnej wielkości, że często rozgrywka w danej misji może trwać około 2–3 minut. Przypomina mi to czasy „rushów", które znałem w wykonaniu Zergów ze STARCRAFT–a. Trochę jest to irytujące, jeśli ma się przeciwnika praktycznie pod nosem, za następnym wzgórkiem czy rzeką. W ten oto sposób, jeśli ktoś się zaweźmie, może skończyć całą grę (obiema stronami – Ziemianami i Waroidami) w ciągu jednego dnia. I to ma być porządna gra? Przepraszam, ale ja wysiadam.

Co do fabuły, to praktycznie jej nie ma, bo to, co nam serwuje firma GEOMIND, jest żenującą wizją jakiegoś konfliktu rodem z prymitywnych komiksów amerykańskich. Filmy, stanowiące przerywnik w męczarniach tej gry, są jak slajdy – przewijają się w ciągu 3–5 sekund. Brawo! Murowany Oskar!

Grafika jest tu kompletnie bezpłciowa. Jednostki są mało wyraziste, budynki wydają się być kopią rozwiązań znanych z serii COMMAND & CONQUER. Literki, wyświetlające się jako nazwy budynków czy jednostek, przypominają mi tytuły z czasów późnej Amigi czy wczesnego peceta. No właśnie, może producenci tej „gry" sięgnęli do starych wzorców i zapragnęli dokonać produkcji pseudomuzealnej? Jeśli tak, to udało się im w pełni.

Dźwięki? Muzyka? Zaczyna mi już brakować przymiotników i porównań dla określenia jak najgorszego wykonania. Denna synchronizacja dźwięków i głupia muzyka w tle uzupełniają tę tragiczną rozgrywkę. ŻENADA!

Naprawdę jestem pod wielkim wrażeniem pracy, jaką wykonali producenci BC, by spartolić jak największą ilość detali. Nie jestem uprzedzony do żadnej gry, mam wysoki poziom tolerancji, ale w tym przypadku – muszę uczciwie przyznać – straciłem cierpliwość. Dla mnie proponowanie graczom takiej rozrywki jest zwykłym naciągactwem i chamstwem (delikatnie mówiąc). Tego nawet nie można nazywać wtórnością, ale raczej cofnięciem się w rozwoju o dobre kilka lat. Panowie z GEOMIND! Taka produkcja mogłaby być dobra w roku '93, no może '94... ale nie pod koniec '99!!! Myślicie, że gracze tak skretynieli, że można im wciskać dowolny kit?! Jedynym wyjściem wydaje mi się sprzedanie tej epokowej produkcji do jakiegoś „pisemka" z cover CD – będzie to jego piękne uzupełnienie:)

Jak można dosadnie podsumować grę taką jak BATTLE COMMANDER? Po prostu omijajcie tę produkcję możliwie najszerszym łukiem, bo szkoda nerwów i czasu. Chyba, że ktoś chce, by rozbolały go zęby. Takiej „lamerii" nie widziałem od czasu największej chały w historii RTS, czyli DUNE 2000.

ZAQ

Geomind
www.geomind.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – XXX
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

OCENA: 1/10

DIPLOMACY

Gra DIPLOMACY przypomina mi stare, dobre czasy RISK–a, gdy dzięki swojemu strategicznemu myśleniu należało podbić cały świat. Teraz teatr działań uległ zmniejszeniu i obejmuje swym zasięgiem Europę przed I wojną światową – dokładniej rzecz biorąc rozgrywka może trwać od 1901 do 1950 roku. Właściwie miejsce akcji nie jest ważne, ale raczej sposób rozgrywki. Należy prowadzić odpowiednią politykę wojny i pokoju, negocjacji i sojuszy, by osiągnąć dominację na całym obszarze gry. Nie ma tu żadnych ograniczeń – każdy może sprzymierzyć się praktycznie z każdym, i w rezultacie zniszczyć dowolnego wroga. Francja może zawrzeć sojusz z Niemcami i pokonać Anglię oraz Rosję. Z kolei Rosja i Niemcy mogą zniszczyć Austro–Węgry i Francję. Kombinacji jest tu naprawdę tyle, ile pomysłów graczy. Siedem krajów – Rosja, Turcja, Austro–Węgry, Włochy, Niemcy, Francja i Anglia – walczy ze sobą wszelkimi dostępnymi środkami dyplomatycznymi, a jednocześnie rywalizuje w wyścigu zbrojeń.

DZIEL I RZĄDŹ

Kto wygra? Czy ten z graczy, który będzie największy? Nie, przeciwnie. Tu nie liczy się podbity obszar, ale raczej tzw. centra zaopatrzeniowe. Każde takie miejsce odpowiada za utrzymanie jednej armii lądowej czy floty morskiej. Bez tego rodzaju „centrów" praktycznie w ogóle nie będziemy mogli walczyć i rozwijać się, szybko zdobywając status kraiku wegetującego na peryferiach mocarstwowej Europy. Tak więc należy pokierować rozgrywką, by szybko zagarnąć wartościowe tereny. Poza „czystą" wojną i przesuwaniem swoich armii na mapie politycznej Europy zawsze można odwołać się do dyplomacji. Tu możemy sobie sporo pofolgować. Każdy rozmawia z każdym i nie ma żadnych ideologicznych przeszkód – najwięksi wrogowie sprzymierzają się z sobą, i to tylko dla swoich interesów, a przyjaciele mogą Ci wbić nóż w plecy. Tu po prostu nie możesz wierzyć nikomu, a z chwilą gdy to zrobisz, to już zginałeś!

DO BOJU

Rozgrywka jest podzielona na fazy, składające się z trzech tur. Zaczynamy od „wojen gabinetowych" lub rozmów dyplomatycznych. W określonym czasie możemy zaprosić do rozmów każdego i negocjować... bo może uda się coś utargować: wspólne przymierze, wojnę lub neutralność podczas podboju jakiegoś kraju. Jeśli jednak negocjacje nie powiodą się, nasze stosunki z danym krajem mogą bardzo się pogorszyć, prowadząc nawet do wojny. Później możemy przemieszczać nasze wojska, atakować lub konwojować, a wszystko to na przejrzystej mapie, którą można powiększyć do odpowiednich rozmiarów, jeśli ktoś nie może się zorientować, gdzie co się znajduje. Następnie mamy do czynienia z fazą obliczania posunięć. Można ją sobie darować i przejść do ostatniego składnika tury – momentu uzupełnień zaopatrzenia. To, ile „świeżej krwi" dostaniemy do dyspozycji, zależy od naszych osiągnięć na imperialistycznej ścieżce, od ilości dokonanych podbojów. I to w zasadzie tyle – później jest następna tura, i następna... a gra toczy się tak, że nawet nie zauważymy, jak podbijemy całą Europę:)

W zasadzie gra z komputerem nie jest zadawalająca na niższych poziomach trudności, a dopiero wyższe, „królewskie" czy „imperialne" levele wydają się być zadawalającym wyzwaniem, chociaż i one mogą czasem porazić nas niekonsekwencją postępowania komputerowego przeciwnika. Gra nabiera rumieńców dopiero wtedy, gdy zasiądziemy do gry z ludzkim przeciwnikiem. Wyobraźcie sobie 7 graczy w sieci lokalnej czy Internecie – odgrywanie polityki na ekranach własnych komputerów to dopiero jest frajda!

Dla mnie osobiście największym atutem gry, która rekompensuje wiele jej braków, jest rozgrywka mailowa. Chociaż i ona jest niezbyt dopracowana (nie mamy oglądu całości sytuacji w każdym momencie), to mimo to pozwala na ćwiczenie szarych komórek.

Myślę, że gra DIPLOMACY powinna zadowolić zarówno wszystkich znużonych „zręcznościowymi" strategiami, jak i tych, którzy szukają w grach wyzwania. Nie jest to w każdym razie gra służąca przyjemności, lecz raczej rozgrywce intelektualnej. Trzeba się sporo natrudzić, by ją „skumać" – tu nie ocenia się grafiki, dźwięków czy innych fajerwerków, bo liczy się grywalność, a tej nie brakuje. Niestety, nie jest gra to dla wszystkich, lecz raczej tylko dla elitarnego kręgu strategów.

ZAQ

Hasbro
www.hasbro.com

DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 **Min. Pentium 166, 32 MB RAM**

OCENA: 5/10

New S Service odlotowy jak zawsze

Nie chciałem popadać od razu w sentymentalny nastrój, ale podzielę się z Wami mym pierwszym wrażeniem. Zobaczywszy INTERSTATE '82 od razu przed oczami zamajaczył mi Picard Piranha Groove'a Championa, a w głowie zabrzmiał ciepło mięsisty, funkujący bas z lat 70. Tak to już jest, człowiek ma swoje zboczenia, miałem je i ja ponad dwa lata temu przy jednogłośnie najlepszej grze tamtego roku. Miałem wtedy zupełnego świra na punkcie INTERSTATE–a, zaś ścieżka dźwiękowa z tej gry towarzyszyła mi niejednego wieczoru. Tak udana gra

Groove Champion jest w tarapatach. Usiłując wśliznąć się do gangu, aby przekazać informacje innym Vigilante'om, demaskuje się. Do tego lata osiemdziesiąte rozpoczynają swoją szkodliwą działalność. Tak, to kontynuacja starego, dobrego INTERSTATE '76!

musiała mieć następcę – i tak też się stało. Nie myślę tu bynajmniej o NITRO RIDERS (suplemencie z nowymi misjami), a o INTERSTATE '82 – bo to on jest właściwym sequelem przeboju z 1997 roku.

POPCORN

Sentymenty na bok, przejdźmy do sedna. Nowa gra ze stajni ACTIVISION przenosi nas w lata 80. Niezorientowani w początkach serii INTERSTATE mogą być lekko zakłopotani, dlatego też pozwolę sobie na trochę dłuższy niż zwykle wstęp. Realia gry odbiegają znacząco od tego, co naprawdę działo się na początku tej nieco jałowej dekady. Podobnie jak w I'76 rzuca się nas pomiędzy gangsterów samochodowych podróżujących w uzbrojonych po szyberdachy wehikułach. Rzeczywistość tej gry może Wam przypominać fabułę pierwszej czy drugiej części „Mad Maxa", i nie bez powodu. Podobnie jak w tamtym filmie, tak i tu problemem wagabundów szos jest kryzys paliwowy – tyle tylko, że tu na szczęście obyło się bez wojny atomowej (jeszcze). Brak ropy naftowej doskwiera całemu światu, stąd ludzie zmuszeni są prowadzić koczowniczy tryb życia, walcząc o każdy dzień. Zwłaszcza w USA, gdzie odległości między miastami są ogromne, problem ten paraliżuje dostawy żywności, leków i artykułów pierwszej potrzeby. Ludzie organizują się więc w kruche społeczności, bazując na kontakcie radiowym i życzliwości. Oczywiście w związku z tą sprzyjającą wzrostowi przestępczości sytuacją powstają zorganizowane gangi. Władają one mniejszymi miastami, elektrowniami, centrami handlowymi, a nawet kopalniami. Wszędzie nazywają ich Creepersami (Bandytami). Na szczęście istnieje elita ludzi prawych (choć z mglistą przeszłością), którzy zwą się Vigilantes albo Watchmen (Obrońcy bądź Strażnicy). Do nich właśnie należy Groove Champion, brat zabitej przez Creepersów Jade. Teraz on zaginął, a poszukiwania jego wszczyna rezolutna Skye, działając z pomocą Taurusa – znanego już z pierwszej części gry czarnoskórego weterana szos. Niestety, nie ma on już charakterystycznego afro na głowie, lecz tylko klasycznie przystrzyżoną fryzurkę urzędasa, ale to nic. Po telefonie od Skye, początkowo niechętnie nastawiony do tej całej awantury, podejmuje się zadania odnalezienia przyjaciela. Przy nowofalowej muzyce lat 80. rozpoczynamy przygodę z I'82.

ZAWÓD

Po obejrzeniu intra i przyzwyczajeniu się do nowego świata zacząłem grę. Pierwsze misje, zlokalizowane niedaleko Las Vegas, nie wyrobiły mi jeszcze opinii o tym produkcie. Niestety, okazało się, że im dalej w las, tym gorzej. Oczekiwałem po prostu dobrze zrobionej gry z odświeżonym wyglądem i nowymi rozwiązaniami. Na początku rzucił mi się w oczy wygląd samochodów. Na pewno lepszy od tego z poprzedniej części, wymagający akceleratora i korzystający z opcji nowych kart graficznych, jednak odstający od podobnych produktów tego rodzaju. Poza odbiciami światła na nadwoziu i widocznymi zniszczeniami nie spostrzegłem żadnych zmian na korzyść. Koła pozostały kanciaste, jak kiedyś, kierowanie wozem też się nie poprawiło. Mało tego – zubożono widoki z kamer! Nie ma zoomów, zaś wewnętrzny widok nie przedstawia maski wozu i deski rozdzielczej. Odwzorowanie otoczenia posunęło się znacznie dalej niż wehikułów, ale muszę z przykrością stwierdzić, że nie zrobiono tego poprawnie. Zupełnie jak w pierwszym epizodzie, często zdarza się widok przez drzewa, wzniesienia, drogę, a nawet ściany budynków. Horyzont – dolewając oliwy do ognia – często zanika, a góry przed wozem zamieniają się w czarne, nieteksturowane plamy. Jeśli weźmie się pod uwagę i tak przekładany termin premiery I'82, są to zwyczajne bugi, niedopilnowanie elementarnych wymagań porządnej gry.

Bohaterów po oczach?!!!

Do tego wszystkiego dochodzi prędkość gry – ciągłe doczytywanie obiektów, irytujące pauzy, długie doczytywanie kolejnych misji – i wymagania. Nie łudźcie się nawet, że minimalna konfiguracja (P200, 32 MB RAM, 3DFX) pozwoli Wam na spokojną grę w rozdzielczości 640x480. Obraz skacze nawet na konfiguracji z Pentium 3 na pokładzie, także trudno tu mówić o przyjemności podczas gry.

Jeszcze jednym punktem winnym odznaczenia jest inteligencja przeciwników – poza bezmyślnym rzucaniem wszelkich min, pluciem płomieniami i wzorowaną na lotnikach kamikaze techniką zastraszania, nie mają w swoim repertuarze wymyślniejszych metod walki. Po kilku misjach wpadłem w rutynę i zacząłem tylko uważać, aby oszczędzać amunicję.

NOWOŚĆ?

Muszę pochwalić jeden dobry, nowy pomysł – wprowadzenie możliwości wysiadania z auta bohaterem, biegania w trybie TPP i wsiadania do innych samocho-

INTERSTATE '82

dów. Po pierwsze, ożywia to grę, zwłaszcza kiedy ewakuujemy się z dymiącego jak kominy siekierkowskie wehikułu. Daje nam to o wiele większe szanse na dłuższe przeżycie w grze, w której przecież nigdy nie było i nie ma przedmiotów do zbierania, żadnych power-up'ów, czy cudownych ozdrowień. Bardzo dobrze zresztą, że autorzy pozostali przy tej konwencji gry. Zachowała ona chociaż w ten sposób swój oryginalny charakter. A zmiana gablot urozmaica grę i pozwala na bezpieczniejsze ukończenie misji. Słowem – to akurat się udało. Nie jest to może wielkie odkrycie, ale na potrzeby tej gry na pewno słuszna innowacja. Przy okazji I'82 nabiera więcej cech przygodówki, a w każdym razie bardziej utożsamia z postacią, jaką gramy. Defektem poprzedniej części było właśnie zbytnie nastawienie się na samą strzelaninę. Z tego zresztą powodu część graczy, zrażona monotonnością konwencji,

Oczywiście nie zapomniałem o zmianach kosmetycznych – 20 nowych (plus stare) gablot (np.: Brunetti – odpowiednik Bugattiego, Stein PappKarton – poczciwy Trabi na szerokich wodach) z lat 80., 25 nowych broni – w tym samonaprowadzające się lasery, rakiety na podczerwień, seria „karpoonów" oraz gadżety w rodzaju farby oślepiającej goniących Cię złoczyńców czy rakiet wysyłających Cię, jak trampolina w górę.

Warto poświęcić trochę miejsca na muzykę – rzecz jasna trudno było wybrnąć z tej sytuacji, wszak lata osiemdziesiąte obfitowały w zalew kiczowatej muzyki wszelkiej maści (z kilkoma tylko chlubnymi wyjątkami). Ścieżka dźwiękowa miło mnie zaskoczyła, choć na pewno nie urzekła tak, jak poprzednie podkłady muzyczne. Autorzy w tym akurat punkcie postarali się o te brzmienia, które były najmniej ekstremalną wizytówką dziesięciolecia, lawirując w klimatach hard rocka, mało męczącego popu, electro przywodzącego na myśl Talking Heads, a nawet w całkiem zgrabnych rytmach ska w odmianie zbliżonej do Madness. Szczerze przyznam, że obawiałem się Duran Duran, Pet Shop Boys i Michaela Jacksona w jego rozkwicie spontanicznego artyzmu. Dla wielbicieli epoki mogę nadmienić, że kilka utworów użyczył do gry zespół Devo.

Osowiała (ale wciąż ponętna) Skye tęskni za bratem

nie „łapała haczyka" INTERSTATE. Jeśli byłbym na miejscu autorów gry, pokusiłbym się w związku z tym elementem rozgrywki o konwersacje, choćby krótkie, czy częstsze korzystanie z przedmiotów. Skoro wychodzimy z dusznego pojazdu, dlaczego nie iść dalej w tym kierunku i mocniej sfabularyzować grę? To pytanie polecam już pod rozwagę teamu ACTIVISION.

ZADANIA

Misje w INTERSTATE '82 podzielono podobnie jak w oryginale – fabularyzowana opowieść, w której bierzesz jednoosobowy udział, misje „Instant Action" (deathmatch z komputerowymi przeciwnikami) oraz tryb multiplayer (dostępny w wersji LAN i TCP/IP). Szkoda tylko, że grać się praktycznie nie da – sieciowe wersje I'82 działają jeszcze wolniej niż wersja single, kulejąca nawet na Bóg wie jak dobrym sprzęcie.

Co ciekawe, klasyczny „Trip", wbrew początkowemu sceptycyzmowi wywołanemu przez zastraszającą ilość niedoróbek I'82, podobał mi się i miałem nie najgorszą frajdę w jeżdżeniu coraz to nowymi monstrami z Taurusem, Skye i Skeeterem. Nie jestem pewien, na ile była to moja chęć poznania kontynuacji historii Taurusa i Groove'a Championa, a na ile rzeczywista przyjemność z gry samej w sobie. Podejrzewam jednak, że zwyczajnie interesowała mnie opowieść, czyli to, co i wcześniej było największym atutem INTERSTATE. Z racji tego świetnie się stało, że misji jest ponad 40. Niektóre, po prawdzie, są symboliczne, ale, tak czy inaczej, istotnie mogą wciągnąć ze względu na prowadzoną narrację. Poparte lepszym engine, mniejszymi wymaganiami i kilkoma pomysłami więcej mogłyby zbliżyć I'82 do osławionego przodka.

SUROWIZNA

Z ciężkim sercem przyznaję, że gra nie spełniła w ogóle moich oczekiwań. Nie spodziewałem się wcale nowej jakości, ale konsekwentnej pracy i kontynuowania dobrych i nowatorskich pomysłów. Autorzy I'82 chyba za bardzo dosłownie wzięli zdanie graczy i nie wprowadzili prawie żadnych zmian do gry, poza nowymi misjami, muzyką i interfejsem. Pozostaje mi uznać I'82 za drugi dodatek do INTERSTATE '76 i czekać na, właściwą następczynię gry, która śniła mi się kiedyś po nocach.

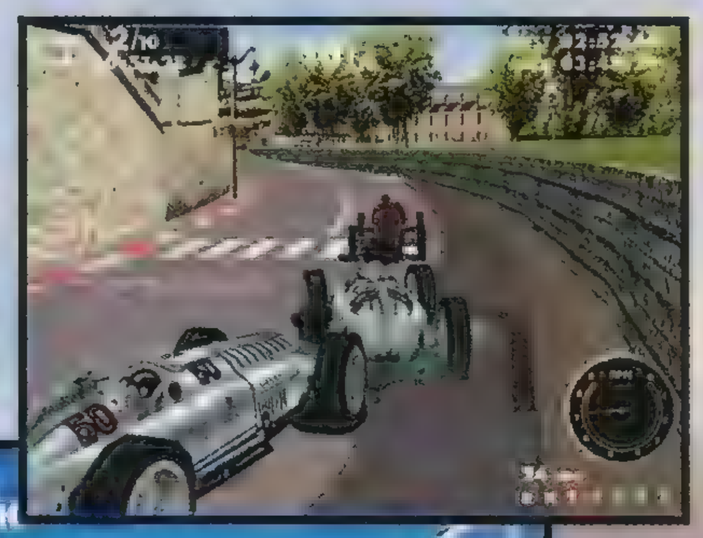
Raven

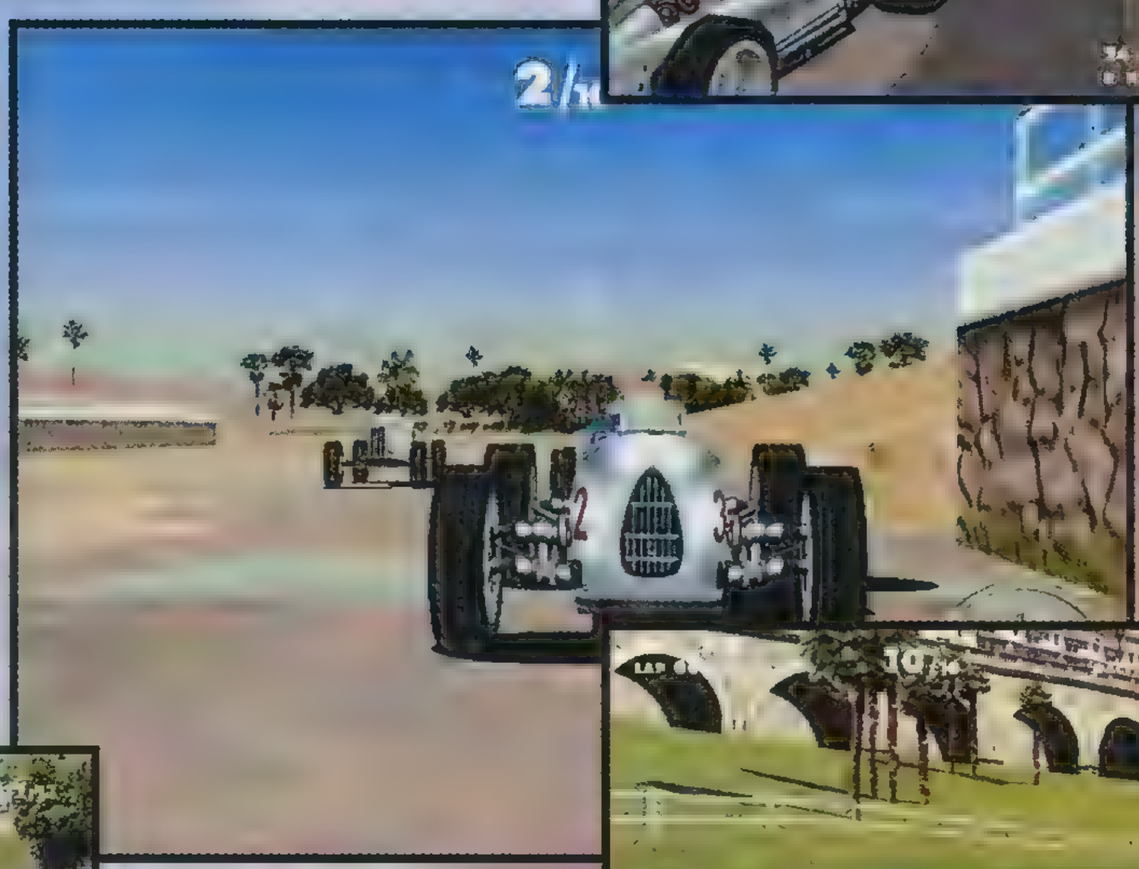
Activision
www.i82.com

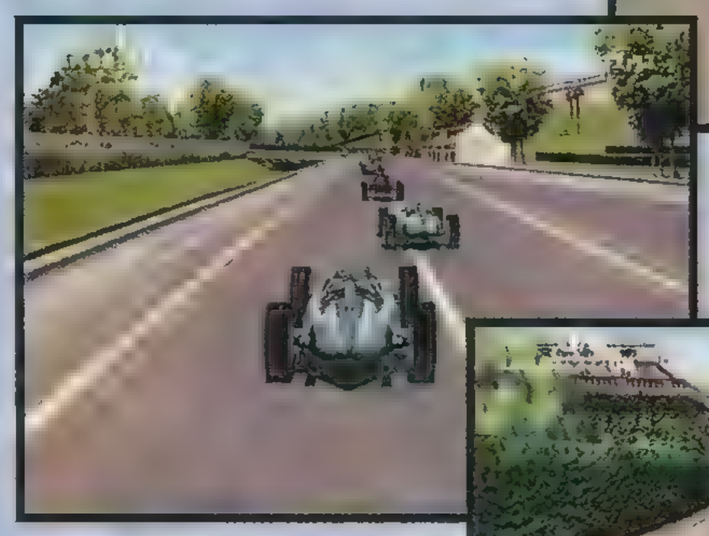
DYSTRYBUTOR PL – LEM
STRONA PL – www.lem.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 32 MB RAM

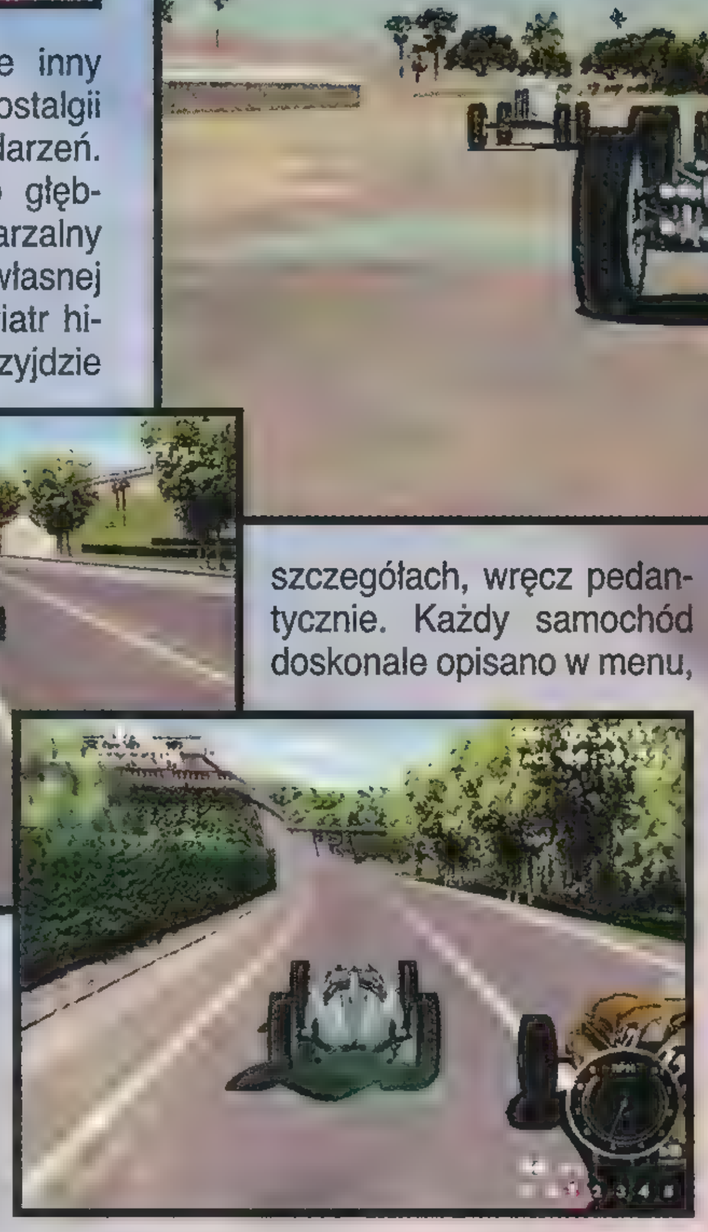
OCENA: 5/10

Stworzenie gry o tematyce wyścigowej, która będzie osadzona w realiach lat 30. to nie lada wyczyn. Wyzwania tego podjęła się ostatnio firma MICROPROSE (obecnie pod skrzydłami HASBRO), słynąca dotąd z ultrarealistycznych symulacji wyścigów samochodowych, a ostatnio także i motocyklowych. Produkcje tego typu charakteryzują się zazwyczaj relatywnie wąskim gronem miłośników – głównie ze względu na wysoki stopień ich trudności oraz specyfikę zagadnienia. Większość młodych graczy–pościgaczy woli raczej wozić się pięknymi Corvette'ami czy McLarenami niż jakimiś trzeszczącymi i klekoczącymi wehikułami. Prawdę mówiąc, po otrzymaniu do testowania SPIRIT OF SPEED 1937 uruchamiałem ją z lekkim (zawodowym) pesymizmem. Byłem pozytywnie zaskoczony.









CI WSPANIALI MĘŻCZYŹNI W SWYCH NIESAMOWITYCH MASZYNACH

W latach 30. naszego stulecia motoryzacji przeżywał fazę swego rozkwitu. W początkach tamtej dekady pojawiły się takie wynalazki jak pierwsze zawieszenie na drążkach skrętnych (rok 1932), wprowadzono też hamulce hydrauliczne (1932), zastosowano niezależne zawieszenie oraz samonośne nadwozie (1935). W roku 1937 niejaki G.E.T. Eyston ustanawia absolutny rekord prędkości – 502,1 km/h. W tamtych czasach życie kierowcy wyścigowego nie było usłane różami – wskaźnik śmiertelności na torach wyścigowych był bardzo wysoki (dlatego zajmowali się tym tylko ludzie zamożni i wyjątkowo znudzeni życiem). Poza tym każdy kierowca musiał być także mechanikiem i wynalazcą w jednej osobie. Wiele ważnych wynalazków powstało właśnie dzięki twórczej inwencji zawodników.

SPECYFICZNY KLIMAT

Stylizowane na film z lat 30. intro oraz epokowa muzyka w tle menu wprowadza nas w zupełnie inny świat – świat wspomnień, nostalgii i wielkich, wzniosłych wydarzeń. Nastrój ten, skłaniający do głębszych refleksji, jest niepowtarzalny –niemal można poczuć na własnej twarzy wiejący od ekranu wiatr historii. Torów, na których przyjdzie nam się ścigać, jest dziewięć – są one pieczołowicie odwzorowane, i to w kształtach dokładnie sprzed ponad półwiecza. Takie nazwy jak MONZA czy DONINGTON PARK to wciąż żywe legendy sportu samochodowego. Podobnie jest oczywiście z dostępnymi w grze autami – wybierać możemy pomiędzy takimi rarytasami, jak: Bugatti 59, Mercedes 154, Autounion D, najszybszym wózkiem w grze (330 km/h!), Alfa Romeo Bimotore i wieloma innymi. Zarówno kształt nadwozi, jak i wygląd kokpitów (można włączyć mój ulubiony widok zza „fajery") jest dopracowany w najdrobniejszych szczegółach, wręcz pedantycznie. Każdy samochód doskonale opisano w menu, znajdziecie tam wszystkie parametry silnika oraz osiągi. Ponadto nasz przeciwnik to nie jakiś tam nierzeczywisty Kowalski czy Smith – nazwiska wszystkich rywali są żywcem wzięte z annałów sportu automobilowego. Innymi słowy – autorzy gry ogromnie się napracowali, aby odtworzyć tamten niepowtarzalny, specyficzny klimat, i odnieśli sukces na tym polu.

ODJAZD!

Gra oferuje nam do wyboru klika trybów ścigania się:

Rajd pojedynczy – wybieramy bryczkę i tor, ilość przeciwników oraz ich samochody. Przed wyścigiem można (a nawet trzeba) sobie potrenować, następnie zakwalifikować się (no, chyba że ktoś lubi ruszać z ostatniego miejsca) i... start.

Sezon – pełny maraton po wszystkich torach. Za zajęcie każdego miejsca otrzymujemy określoną ilość punktów, a ich suma decyduje o zdobyciu mistrzostwa.

Scenariusze – w grze dostępnych jest kilkanaście oryginalnych scenariuszy, w których musimy wykonać określone zadanie (zależnych od wybranego w menu stopnia trudności). Pomysł sam w sobie oryginalny i ciekawy, szkoda tylko, że autorzy nie wysilili bardziej swojej wyobraźni – w większości scenariuszy należy wygrać startując z różnych pozycji albo dojechać w pierwszej trójce lub czwórce, zaledwie tylko w kilku musimy pobić rekord toru. Aż się prosi o takie rodzaje zadań, jak pokonanie okre-

ślonego rywala, wypchnięcie kogoś z toru, umożliwienie zwycięstwa „cichemu" partnerowi czy też wygranie z określoną przewagą czasową. Niemniej jednak duży plus.

ALE TRZĘSIE!

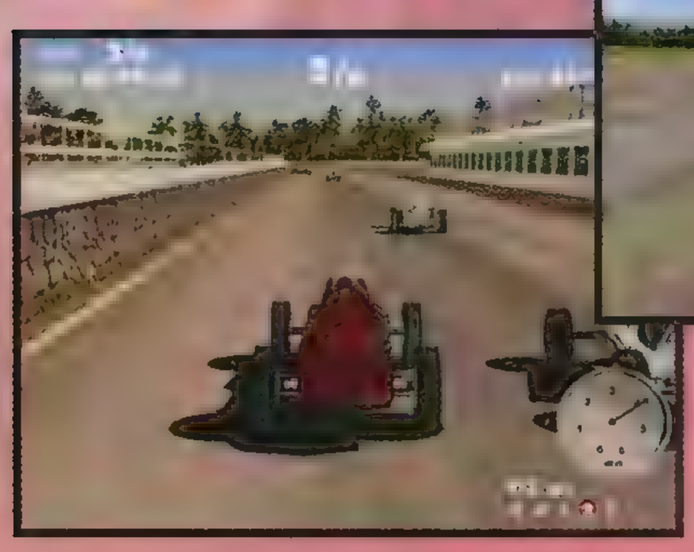
Ponownie chylę czoła przed twórcami SPIRIT OF SPEED 1937, gdyż realizm w niej „zaaplikowany" jest jednym z najlepszych, z jakimi miałem dotąd przyjemność się spotkać. Samochody w latach 30. charakteryzowały się tym, że były hałaśliwe, ciężkie w prowadzeniu (brak wspomagania kierownicy), miały słabe hamulce, problemy z przełączaniem biegów, dławiły się na niskich obrotach. Ale tak poza tym były mocne, się i wyje jak zarzynany bawół (czasami aż zęby bolą). Kilka razy mi się zdarzało, że podczas wyścigu coś w aucie zaczynało się psuć, a za jakiś czas wszystko wracało do normy.

Pod względem realizmu gra nie jest, niestety, pozbawiona wad. Interakcja z otoczeniem jest słaba – samochód czasami odbija się od przeszkód jak piłka pingpongowa, a nic się wtedy w karoserii nie odkształca ani nie urywa. Jedyną konsekwencją kaskaderskiej jazdy jest wyraźne zużycie podzespołów auta, coraz gorsze prowadzenie (samochód nie chce skręcać czy hamować) oraz zdecydowana utrata dynamiki. Wjechanie z dużą prędkością w grząski piach lub błoto powoduje nienaturalne wytracenie prędkości niemal do zera, a realność przyspieszeń też budzi pewne wątpliwości. Ponadto samochody mają niesamowitą przyczepność i baaardzo trudno jest „wyprowadzić je z równowagi" jadąc po asfalcie, natomiast na trawie samochód naturalnie się kręci. Po chwili zastanowienia doszedłem do wniosku, że przyczyną takiego stabilnego zachowania się auta może być skrętność stabilizująca nadwozia – gdy popatrzymy na samochód z tyłu i pokręcimy kierownicą w lewo i w prawo, to możemy zauważyć wyraźne przechyły nadwozia w kierunku, w którym koła są skręcane. Takie rozwiązanie na pewno poprawia stabilność auta na zakrętach i, co za tym idzie, daje lepszą przyczepność. Nie ma jednak gry bez wad i wiem, że twórcy SPIRIT OF SPEED 1937 w pewnych kwestiach musieli pójść na kompromis, chcąc zbalansować realizm z grywalnością.

Inteligencja komputerowych rywali jest niezła, potrafią oni umiejętnie wykorzystywać każdy centymetr toru, blokować i zajeżdżać drogę. Ponadto wykazują niezbyt przyjemną tendencję do „klinczowania" się nieosłoniętymi kołami, z tego powodu na torze często dochodzi do przepychanek i kraks. Unikają jednak zderzeń bezpośrednich, czasami nawet za cenę wypadnięcia z trasy, co wzbudza w graczu poczucie w miarę równorzędnej rywalizacji. Radzę unikać takich starć jak ognia, gdyż w razie wypadnięcia z toru prawdopodobnie (w zależności od sytuacji, oczywiście) będziemy zmuszeni używać biegu wstecznego, co wiąże się z dość kłopotliwym ręcznym przełączaniem skrzyni biegów (pomimo uprzedniego wybrania automatycznego przełączania przełożeń – baaardzo denerwujące). Nie miałem, niestety, sposobności, aby przetestować tę grę przy użyciu kontrolera wyposażonego w FORCE FEEDBACK. Żałuję wielce, gdyż coś mi mówi, że ta gra jest stworzona właśnie z myślą o tym systemie.

SPIRIT OF SPEED 1937

Są gry, w które gra się przez tydzień i później szybko o nich zapomina, oraz te, do których wraca się od czasu do czasu i nie zapomina nigdy. Do mojej prywatnej kolekcji tych niezapomnianych dołączyła właśnie SPIRIT OF SPEED 1937 firmy MICROPROSE



szybkie i mało skomplikowane. Tak pokrótce można opisać pierwsze wrażenia z jazdy. Na wysokich obrotach cały samochód trzęsie

GRAFIKA, MUZYKA I DŹWIĘKI

Zastosowany tu engine graficzny został już wcześniej z powodzeniem wykorzystany w poprzedniej grze HASBRO/MICROPROSE – GP500 (i prawdopodobnie zostanie użyty jeszcze nie raz – choćby w GP3). Dzięki temu w SPIRIT OF SPEED 1937 możemy delektować się szatą graficzną o naprawdę wysokiej jakości (ale tylko na komputerach o naprawdę wysokich osiągach). Jeszcze w żadnej grze o tematyce wyścigowej nie widziałem tak pięknie i szczegółowo dopracowanych torów. Doskonałe są też modele samochodów – nie dość, że są wiernymi kopiami starych aut, to jeszcze doskonale animowanymi (co najlepiej widać z widoku kamery umieszczonej za samochodem). Jedyny zarzut, jaki mogę mieć pod adresem oprawy graficznej, to brak zjawisk atmosferycznych, typu deszcz czy mgła (a może to tylko ja miałem takie szczęście?), oraz tylko dwa tryby rozdzielczości ekranu (800x600 i 512x384).

Efekty dźwiękowe są wysokiej jakości – odgłosy wydawane przez samochody brzmią nawet aż za bardzo realistyczne. Przy prędkości ponad 300 km/h silnik Alfa Romeo Bimotore tak wyje i rzęzi, jakby się co najmniej zacierał. Skrzynia biegów również zgrzyta przeraźliwie, szczególnie gdy uszkodzimy auto i „biegi" ciężko się przełączają. Ale tak właśnie w tamtych czasach wyglądały wyścigi samochodowe – kierowca walczył nie tylko ze swoimi słabościami i rywalami, ale także „oporną" materią, czyli odmawiającym współpracy samochodem. Muzyka (bardzo miła i nastrojowa, stylizowana na starą, trzeszczącą płytę analogową) jest obecna jedynie w menu – podczas jazdy możemy się wsłuchiwać jedynie w ryk silnika i szum wiatru opływającego karoserię, co w „hardcore'owych" symulacjach jest rzeczą oczywistą – no, bo kto to widział kierowcę wyścigowego słuchającego muzyczki w trakcie wyścigu. Jak zawodowiec, to zawodowiec. Szkoda tylko, że motyw muzyczny w menu jest tylko jeden.

EWENEMENT

Pojawienie się SPIRIT OF SPEED 1937 na rynku jest swego rodzaju zaskoczeniem. Gier o tematyce samochodowej pojawiło się ostatnimi czasy wcale sporo, więc, co za tym idzie, konkurencja na rynku jest duża. Ta gra wyróżnia się jednak spośród wszystkich ostatnio wydanych tytułów niebanalnym pomysłem, znakomitą jakością wykonania, niepowtarzalną atmosferą oraz tym „czymś", czego już nie da się ująć w tych prostych frazesach. Jest jedyna w swoim rodzaju, jednak aby w pełni docenić wszystkie jej zalety, należy poświęcić jej trochę czasu i cierpliwości. Gorąco polecam.

Mayk

Hasbro
www.hasbro.com

DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium II 233, 32 MB RAM

OCENA: 8/10

Właściwe balansowanie ciałem na zakrętach jest trudną sztuką. Trzeba się jej jak najszybciej nauczyć

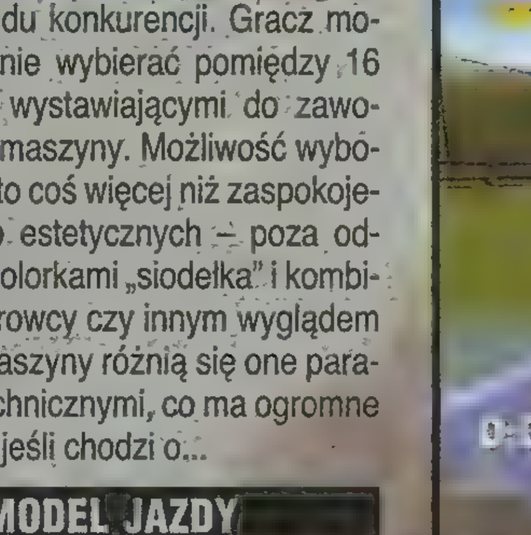
GP 500

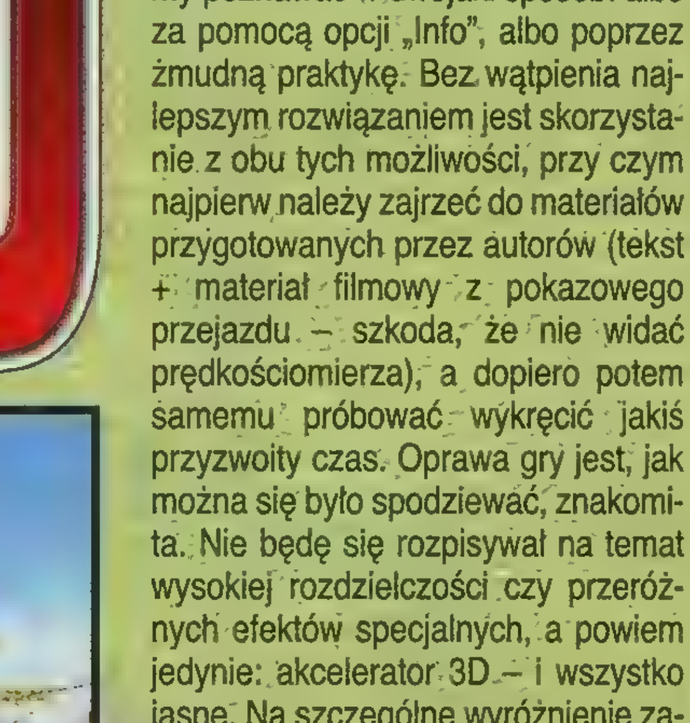
Nie tak dawno, bo przy okazji recenzji gry CASTROL HONDA SUPERBIKE 2000 (NSS'72), ukoronowałem nowego króla w dziedzinie wyścigów motocyklowych. Przez ten czas pojawiło się sporo nowych tytułów, a wśród nich (bez)konkurencyjne GP500. Każdy, kto miał przyjemność grać w CHS, zapewne zgodzi się ze mną co do największej wady tego tytułu, a mianowicie niemożności wyboru teamu, w którego barwach chcielibyśmy walczyć o mistrzostwo. Przy GP500 producenci wyciągnęli prawidłowe wnioski i nie powtórzyli błędu konkurencji. Gracz może swobodnie wybierać pomiędzy 16 zespołami, wystawiającymi do zawodów swoje maszyny. Możliwość wyboru pojazdu to coś więcej niż zaspokojenie potrzeb estetycznych – poza odmiennymi kolorkami „siodełka" i kombinezonu kierowcy czy innym wyglądem zegarów maszyny różnią się one parametrami technicznymi, co ma ogromne znaczenie, jeśli chodzi o...

MODEL JAZDY

System prowadzenia motocykla jest właśnie tym czymś, co świadczy o wyższości GP500 nad CHS 2000. Nie będąc żadnym autorytetem w tych sprawach, lecz zdając się na czystą intuicję, zdanie jeżdżących kolegów i zawodowych kierowców testujących grę, mogę powiedzieć, że zastosowany tutaj model jazdy jest niemal zgodny z rzeczywistością, a już na pewno jest najbardziej zaawansowanym wśród gier tego typu. To, co zaprezentowali programiści z MIDAS INTERACTIVE w GP500 znajduje się gdzieś pomiędzy trybami arcade i simulation. Z założenia pierwszy z nich przeznaczony jest dla początkujących graczy, a drugi dla zaawansowanych, jednak w tej grze przymiotnik „początkujący" ma trochę inne znaczenie niż w przypadku innych gier komputerowych. Żeby nie było wątpliwości – w trybie arcade przejechanie całej trasy bez żadnej wywrotki to praca na kilka(naście) godzin. Te motory są naprawdę takie wywrotne, na jakie wyglądają! Na pocieszenie autorzy przygotowali w tym trybie kilka uproszczeń ułatwiających jazdę, jak np. wskaźnik informujący o potrzebie hamowania. Prawdziwa hardcorowa jazda zaczyna się w trybie simulation. Tutaj zadanie gracza jest o niebo trudniejsze, a nauka jazdy zabiera już kilka dni, gdyż trzeba nauczyć się także balansowania ciałem. Istotną sprawą jest również wspomniane zróżnicowanie parametrów technicznych poszczególnych maszyn. Różne przyspieszenia, prędkości maksymalne, a nawet wagi motorów odgrywają dużą rolę podczas wyścigu. Oczywiście wszystkie mają swoje mocne i słabe strony, przez co są konkurencyjne dla siebie, tym bardziej, że dzięki mocno rozbudowanej opcji garażowej możemy doprowadzić do sytuacji, w której takie Kawasaki będzie miało niemal identyczne parametry co Honda, i na odwrót. Opony, zawieszenie, skrzynia biegów i silnik to cztery elementy, w których znawcy tematu mogą sobie pogrzebać i, być może, stworzyć niedoścignioną maszynę marzeń – taką, której nikt nie dogoni.

W tłoku walczy się wyjątkowo ciężko





TELEWIZJA!?

Wszystkie przygotowane przez autorów trasy (14) są wiernymi kopiami rzeczywistych torów. Całość wygląda dokładnie tak, jak telewizorze – takie same trybuny, reklamy, a nawet drzewa. Dopiero gdy bierzemy udział w zawodach, możemy dostrzec prawdziwe ich oblicze. Każda z nich jest inna, każda stanowi nowe wyzwanie. Moje ulubione trasy to Suzuka w Japonii (sporo ostrych zakrętów; techniczna), Jerez w Hiszpanii (długie proste; ważne dobre wyregulowanie motoru) oraz Imola we Włoszech (łączy obie wymienione cechy). Trasy możemy poznawać w dwojaki sposób: albo za pomocą opcji „Info", albo poprzez żmudną praktykę. Bez wątpienia najlepszym rozwiązaniem jest skorzystanie z obu tych możliwości, przy czym najpierw należy zajrzeć do materiałów przygotowanych przez autorów (tekst + materiał filmowy z pokazowego przejazdu – szkoda, że nie widać prędkościomierza), a dopiero potem samemu próbować wykręcić jakiś przyzwoity czas. Oprawa gry jest, jak można się było spodziewać, znakomita. Nie będę się rozpisywał na temat wysokiej rozdzielczości czy przeróżnych efektów specjalnych, a powiem jedynie: akcelerator 3D – i wszystko jasne. Na szczególne wyróżnienie zasługuje niezwykle sprawny engine gry, dzięki któremu tę bajecznie wyglądającą gierkę można odpalić na komputerach niekoniecznie wyposażonych w najnowsze procesory PIII czy nawet PII (choć bez akceleratora się nie obejdzie). Myślę, że aby sobie pograć, wystarczy P200 MMX, szczególnie, że z kilku opcji graficznych można spokojnie zrezygnować. GP500 wywarła na mnie bardzo duże wrażenie, porównywalne chyba tylko z GRAND PRIX 2. Choć obie te gry dotyczą innego typu zawodów, łączy je wielki profesjonalizm ich twórców i zapewne wielkie grono wielbicieli. Zastosowany tu model jazdy jeszcze nigdy nie był tak bardzo realistyczny. Szkoda jedynie, że motory w grze nie ulegają uszkodzeniom takim, jak podpowiada to rozsądek, ale wtedy byłoby chyba zbyt (!?) realnie...

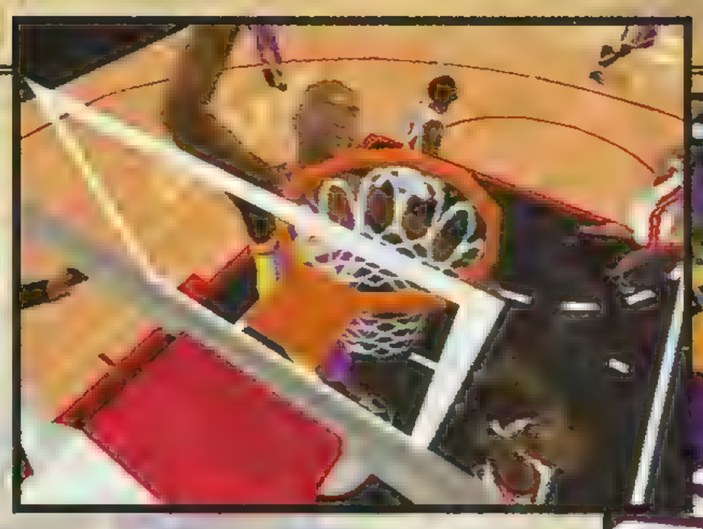
TEG

Microprose
www.microprose.com

DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

OCENA: 7/10

NBA LIVE 2000



ELECTRONIC ARTS SPORTS nie spoczywa na laurach, lecz rok po roku raczy fanów komputerowych symulacji sportowych nowymi tytułami, które (z bardzo nielicznymi, na szczęście, wyjątkami) zasłużenie zdobywają zaszczytne miano megahitów. Gry z serii FIFA, NHL czy NBA są bowiem pod względem technologicznym zawsze o dobre kilka kroków przed wszelką konkurencją, a nierzadko wiodą też prym w sferze merytorycznej. O ile jednak pozycja lidera w przypadku pierwszym jest efektem doskonale wykonanej pracy, o tyle w przypadku drugim raczej słabości konkurencyjnych tytułów. Poziom realizmu był bowiem dotąd prawdziwą piętą achillesową produktów EA SPORTS, dającą krytykom niemal nieograniczone pole do popisu. Twórcy bronili swych gier, twierdząc (często zresztą słusznie), że i tak są one pod tym względem najlepsze. Na bezrybiu i rak ryba?

NBA LIVE 2000 zapowiadane było jako tytuł mający zerwać z „demonami przeszłej epoki", ale przyzwyczajony

„Uczelnię skończyłem z wyróżnieniem, ale taki znaczek pierwszy raz na oczy widzę."

przez dobre kilka lat do podobnych zapewnień, traktowałem je niczym obietnice wyborcze kolejnych kandydatów na prezydenta. Ot, ładne słówka, które jednak nie mają z rzeczywistością zbyt wiele wspólnego. Jakież więc ogarnęło mnie zdumienie, kiedy po bliższym zapoznaniu się z najnowszą koszykówką EA SPORTS musiałem stwierdzić, że oto nie zostałem ponownie oszukany! Rzeczywiście, poziom realizmu gry, w stosunku do jej poprzedniczki, podniósł się nieomal niebotycznie. Trudno przy tym stwierdzić, na ile miała na to wpływ zmiana przepisów obowiązujących w lidze NBA, czyniąca ten sport mniej kontaktowym, ale fakt pozostaje faktem, że przebieg rozgrywki na ekranie monitora naprawdę bardzo przypomina to, co możemy oglądać dzięki telewizyjnym transmisjom. Zdobywanie punktów w NBA LIVE 2000 nie sprowadza się już tylko do indywidualnych akcji, zakończonych „wsadem" czy rzutem z upatrzonej z góry pozycji. Teraz jest to raczej mozolna walka o uzyskanie dogodnej pozycji rzutowej, w której kluczem do sukcesu stały się (jak w rzeczywistości) kombinacje podań. Dużo większy nacisk położono też na uzyskanie przewagi pod tablicami, w końcu nie bez powodu liczba „zbiórek" jest tak skrzętnie notowana przez statystyków ligi, a gracze wyróżniający się w tej materii stanowią bardzo poszukiwany przez kluby „towar". Ogólnie więc rzecz biorąc, pod względem realizmu gra będzie niewątpliwie miłą niespodzianką dla wszystkich miłośników serii.

A ten z czerwoną opaską robi dziś za dyżurnego

Od strony graficznej – można by rzec – „bez niespodzianek". Miał być najwyższy światowy poziom, i tak też jest. Szkoda miejsca, aby rozwodzić się nad szczegółami. To po prostu trzeba zobaczyć! Mniej natomiast podoba mi się strona audio. o ile bowiem efekty są świetne, a to, że niezbyt podoba mi się muzyka można zwalić na karb mej wrodzonej awersji do hip-hopowych rytmów, o tyle nie potrafię znaleźć słów na usprawiedliwienie fatalnej synchronizacji komentarza, który przez to nijak nie sprawia wrażenia „żywego". To zresztą ogólna bolączka produktów EA SPORTS. A skoro mówimy już o wadach, to wypada wspomnieć o nieco przesadzonym najwyższym poziomie trudności, na którym komputerowi gracze dostają takich przyspieszeń, że wręcz nie sposób ich czasem zatrzymać. Frustrujące! Niedopatrzenia te jednak nie przysłonią faktu, że NBA LIVE 2000 oferuje rozrywkę na najwyższym z możliwych poziomów. Mnie szczególnie przypadł do gustu tryb „franchise", w którym możemy kierować wybraną drużyną przez wiele (do 25) sezonów. Wyważony sposób pozyskiwania graczy w „drafcie" sprawia, że zadanie to wcale nie sprowadza się do zbudowania potęgi i wygrywania wszystkiego po kolei. Inną miłą niespodzianką jest powrót na ekrany komputerów pana Michaela Jordana, którego jakoś przez kilka ostatnich lat trudno było (przynajmniej pod oryginalnym nazwiskiem) w grze znaleźć. Co więcej, możemy się z nim teraz zmierzyć „jeden na jednego" gdzieś na brudnym, osiedlowym boisku – zaznaczam, że amerykańskim, bo w Polsce trudno wciąż znaleźć przynajmniej takie areny treningowe dla młodzieży.

„Niemożliwe! Afro wyszło z mody!"

W oczekiwaniu na poprawę krajowego zaplecza szkoleniowego polecam wszystkim miłośnikom basketu ostre ćwiczenia przy komputerze. Pozostałych zaś zapewniam, że NBA LIVE 2000 jest grą tak dobrą, że też powinni ją mieć. Żeby mi potem nie było, że nie mówiłem...

kkk

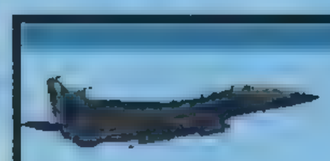
E.A. Sports
www.ea.com

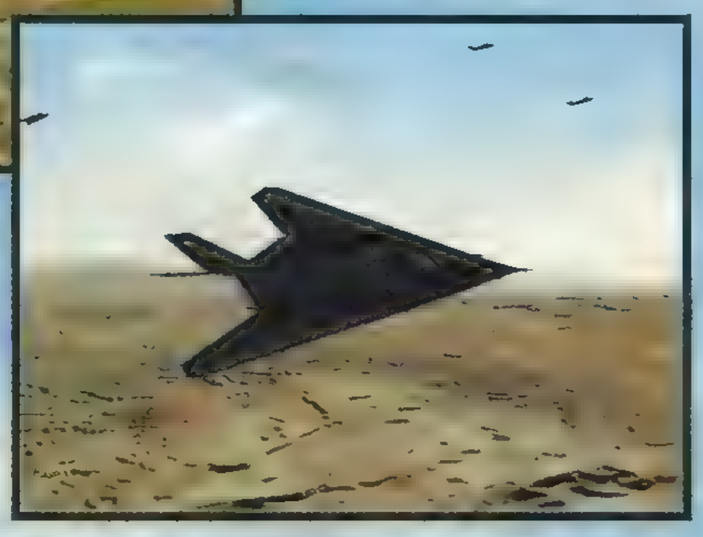
DYSTRYBUTOR PL – IPS C.G.
STRONA PL – www.ipscg.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 **Min. Pentium 166, 32 MB RAM**

OCENA: 8/10

Mimo iż F–117 niby jest „niewykrywalny", podejście do wroga na taką odległość wymaga niemałej wprawy

Jeśli nie powiedzie Ci się podczas misji, zawsze istnieje szansa, że skrzydłowy odwali za Ciebie czarną robotę





Podczas wojny w Kosowie analitycy wojskowi z całą jasnością uświadomili sobie, jak duży dystans dzieli siły zbrojne państw wchodzących w skład NATO. Europejczycy, choć przecież nie zapóźnieni cywilizacyjnie, w porównaniu z armią amerykańską wypadli dość blado. Miliardy wydawane z budżetu na badania i rozwój za Wielką Wodą dają plon w postaci najbardziej zaawansowanych technologii, w pierwszej kolejności wcielanych w życie przez wojsko. Trudno znaleźć natomiast gałąź przemysłu militarnego, w której rozwój byłby bardziej spektakularny niż w lotnictwie.

Renomowana firma JANE'S, zajmująca się na co dzień publikowaniem najróżniejszych wydawnictw związanych z szeroko pojętą wojskowością, wydała pod skrzydłami ELECTRONIC ARTS grę stanowiącą w praktyce przegląd uzbrojenia, jakim dysponuje amerykańskie lotnictwo wojskowe. Biorąc pod uwagę, iż podczas jej powstawania firma aktywnie korzystała z pomocy konsultantów z USAF (promujących jak tylko mogli swego pracodawcę), zapowiadał się całkiem niezły produkt.

POWIETRZE, OGIEŃ I STAL

Pilotować można sześć maszyn używanych teraz, w przeszłości oraz w najbliższej przyszłości przez Amerykańskie Powietrzne Siły Zbrojne. W hangarze stoją F–4E Phantom, F–15C, F–16 Falcon, A–10 Thunderbolt, F–117 Stealth, F–22 Raptor. Model ich zachowań w powietrzu jest – jak na grę poświęconą więcej niż jednemu samolotowi – całkiem niezły. Oczywiście w produkcjach monograficznych ten element jest zwykle o wiele bardziej rozbudowany, wirtualna maszyna reaguje na ruchy joysticka dokładnie tak, jak jej rzeczywisty odpowiednik. No cóż – można bawić się w tak drobiazgowe udawanie rzeczywistości, jeśli ma się do przeanalizowania jeden samolot, jednakże w grach – że tak powiem – „zbiorczych" jakość musi ustąpić nieco pod naporem ilości.

USAF – United States Air Force. Ta nazwa pobudza do szybszego rytmu serce każdego miłośnika stalowych skrzydeł. JANE'S – ta firma gwarantuje najwyższy poziom rozrywki. Razem tworzą prawdziwie zabójczą mieszankę

Oczywiście różnice są nadal zachowane – A–10 to samolot szturmowy, niszczyciel czołgów i okrętów, i prowadzi się go zdecydowanie inaczej niż zwinnego F–16. Chwilę po wejściu do kabiny widać, że F–4 Phantom to konstrukcja nieco już leciwa. Elektronika w nim „siedząca" pamięta czasy wojny w Wietnamie, uzbrojenie „z epoki" także trochę już niedzisiejszej. Co prawda na przełomie lat 60. i 70. donoszono o przypadkach zestrzelenia takiej nisko lecącej maszyny z kałasznikowa, jednakże to właśnie siedząc za jej sterami amerykańscy chłopcy załatwili niejednego MiG–a. Dziś samolot ten jest już mocno przestarzały i lecąc nim nawet najlepszy pilot ma małe szanse w starciu z kimś, kto siedzi za sterami F–15, żeby nie wspomnieć już o F–22.

Zresztą ten ostatni samolot, podobnie jak w innych przedstawiających go grach, to nadal jedna wielka niewiadoma. Praktycznie rzecz biorąc, nikt go jeszcze nie widział w akcji (no, może poza pilotami i kolesiami z Pentagonu, ale dane testowe nadal są tajne/poufne), nikt nie wie, jak maszyna będzie się zachowywać w powietrzu. Wiadomo jedynie, że ma posiadać cechy zapobiegające wykryciu jej przez radar, supernowoczesne systemy sterujące, aktywnie wspomagające pilota w prowadzeniu maszyny, oraz – rzecz jasna – najnowsze bojowe gadżety w komorach amunicyjnych. Ten Zaawansowany Myśliwiec Taktyczny (Advanced Tactical Fighter – ATF) ma trafić do czynnej służby pod koniec 2004 roku, najprawdopodobniej więc jeszcze przez kilka lat twórcy gier będą skazani jedynie na domysły.

Nieźle natomiast wiadomo, jak pilotuje się inną ciekawą maszynę –

NEWS SERVICE

LIPIEC

pon		3	10	17	24	31
wt		4	11	18	25	
śr		5	12	19	26	
czw		6	13	20	27	
pt		7	14	21	28	
sob	1	8	15	22	29	
niedz	2	9	16	23	30	

SIERPIEŃ

pon		7	14	21	28
wt	1	8	15	22	29
śr	2	9	16	23	30
czw	3	10	17	24	31
pt	4	11	18	25	
sob	5	12	19	26	
niedz	6	13	20	27	

pon		6	13	20	27

PAŹDZIERNIK

pon		4	11	18	25
wt		5	12	19	26
śr		6	13	20	27
czw		7	14	21	28
pt	1	8	15	22	29
sob	2	9	16	23	30
niedz	3	10	17	24	31

NEWS SELECTION

STYCZEŃ

pon		3	10	17	24	31
wt		4	11	18	25	
śr		5	12	19	26	
czw		6	13	20	27	
pt		7	14	21	28	
sob	1	8	15	22	29	

KWIECIEŃ

pon		3	10	17	24
wt		4	11	18	25
śr		5	12	19	26
czw		6	13	20	27
pt		7	14	21	28
sob	1	8	15	22	29
niedz	2	9	16	23	30

niedz	2	9	16	23	30

pon		7	14	21	28
wt	1	8	15	22	29
śr	2	9	16	23	
czw	3	10	17	24	
pt	4	11	18	25	
sob	5	12	19	26	
niedz	6	13	20	27	

LUTY

pon		6	13	20	27
wt		7	14	21	28
śr	1	8	15	22	29
czw	2	9	16	23	30
pt	3	10	17	24	31
sob	4	11	18	25	
niedz	5	12	19	26	

MARZEC

pon	1	8	15	22	29
wt	2	9	16	23	30
śr	3	10	17	24	31
czw	4	11	18	25	
pt	5	12	19	26	
sob	6	13	20	27	
niedz	7	14	21	28	

MAJ

pon		5	12	19	26
wt		6	13	20	27
śr		7	14	21	28
czw	1	8	15	22	29
pt	2	9	16	23	30
sob	3	10	17	24	
niedz	4	11	18	25	

CZERWIEC

2000

©1999 EIDOS – Tomb Raider

WRZESIEŃ

wt		7	14	21	28
śr	1	8	15	22	29
czw	2	9	16	23	30
pt	3	10	17	24	
sob	4	11	18	25	
niedz	5	12	19	26	

LISTOPAD

pon	1	8	15	22	29
wt	2	9	16	23	30
śr	3	10	17	24	
czw	4	11	18	25	
pt	5	12	19	26	
sob	6	13	20	27	
niedz	7	14	21	28	

GRUDZIEŃ

pon		6	13	20	27
wt		7	14	21	28
śr	1	8	15	22	29
czw	2	9	16	23	30
pt	3	10	17	24	31
sob	4	11	18	25	
niedz	5	12	19	26	

2000

© 1999 EIDOS – Tomb Raider

F–117. Wiadomo – technologia stealth wielokrotnie wymagała pójścia na kompromis podczas projektowania maszyny. Dysze silników osłonięte przed padającą z ziemi wiązką radarową, specjalne kraty rozpraszające je przy wlotach powietrza, absorbująca farba, odpowiednie wyprofilowanie kadłuba... Przy czym „odpowiednie" oznacza w tym wypadku „wyjątkowo udziwnione". No cóż – takie coś po prostu nie miało prawa zachowywać się w powietrzu normalnie. Co prawda doniesienia o właściwościach aerodynamicznych porównywalnych z siekierą (która, jak wiadomo, nawet naostrzona w powietrzu nie zawiśnie) są nieco przesadzone, jednak i tak jest to maszyna w pilotowaniu dość trudna. Poza tym nie przepadam za F–117 z innego powodu – wymóg maskowania radarowego wymusił, oczywiście, rezygnację z uzbrojenia podwieszanego pod skrzydłami, na broń przeznaczono jedynie niewielki luk w kadłubie. W sumie, po odpaleniu kilku rakiet czy zrzuceniu dwu bomb samolot staje się bezbronny. A cicha ucieczka przed ewentualnym pościgiem jednostek wroga jakoś nie leży w mojej naturze.

Nie mogę nie wspomnieć także o innej dziwnej maszynie – A–10. Mówią, że jest brzydki. Podobno marnie się nim także lata. Ale co tam. Kiedy już lecę i widzę przed sobą czołgi wroga (czy też cokolwiek innego – byle należało do tych „złych", i miało gruby pancerz), od razu poprawia mi się samopoczucie. Wiem, że wystarczy spokojne podejście, dokładne wzięcie przeciwnika na celownik, naciśnięcie na spust, i już za chwilę potężne działko wypluje strumień pocisków, których energia kinetyczna zwiększana jest przez rdzeń ze zubożonego uranu. Takiej sile nic się nie oprze. Żaden aktywny pancerz współczesnego wozu bojowego, czołgu czy też pokład statku tego nie wytrzymają. Aż chce się żyć. Ostatnio A–10 rzadko gościł na ekranach naszych komputerów. Tym przyjemniej powitać go w gościnnych progach JANE'S.

PIESZCZĄC WRAŻLIWE ZMYSŁY

Grafika – doskonała. Użyto poprawionego engine'u zastosowanego poprzednio w ISRAELI AIR FORCE. Dodano między innymi 32–bitową grafikę oraz usprawniono algorytmy tworzenia terenu. Maksymalna rozdzielczość to 1280x1024, jednakże wykorzystanie jej wymaga dość silnego komputera. Oczywiście, także posiadacze słabszych komputerów mogą nacieszyć oczy pięknem krajobrazu. Przy niższej wydajności systemu wystarczy zmniejszyć nieco rozdzielczość, a pozwoli to na utrzymanie pozostałych parametrów (zasięg wzroku, dokładność odwzorowania powierzchni) nadal na wysokim poziomie. Wydaje mi się, iż w tej chwili jest to chyba gra oferująca najlepszą grafikę spośród całej, licznej przecież, konkurencji obecnej na rynku. Czy przypadkiem nie przesadzam? No cóż – mogę powiedzieć tylko jedno. Widząc najpierw materiały reklamowe, a później obcując z ukończoną grą, nie miałem poczucia rozczarowania. Przyznacie, że produkt, który dorównuje temu, co zapowiada producent, to przypadek dość rzadki?

Zawsze marzyłem o lataniu w kanionie. No, może nie od żłobka, ale z całą pewnością od chwili, kiedy obejrzałem kilka filmów lotniczych. Jedna z pierwszych prób spełnienia tego marzenia to REBEL ASSAULT ze słynną sekwencją treningową. Tam jednak swoboda ruchów była mocno ograniczona – pilot musiał trzymać się trasy wyznaczonej przez autorów. W USAF latać można gdzie się chce i jak się chce. Także środkiem kanionów. Na przyzwoitym poziomie stoi MIP–mapping, w miarę zbliżania się do powierzchni ziemi tekstury „lotnicze" są coraz bardziej wyraźne, a pikselizacja staje się zauważalna w zasadzie dopiero w chwili, kiedy samolot zamienia się w pług. A w takim momencie niedostatki grafiki chyba dla nikogo nie stanowią problemu?

USAF

GDZIE, KIEDY – PODSUMOWANIE

Do dyspozycji graczy oddano ponad sześćdziesiąt misji, zarówno pojedynczych, jak też i pogrupowanych w kampanie. Z głównego menu można wybrać opcję pozwalającą szybko znaleźć się za sterami wybranego samolotu. Po wejściu w pojedynczą misję musimy np. zniszczyć samolot przewożący narkotyki na terytorium USA, zestrzelić samoloty transportowe przewożące grupę desantową czy też statki osłaniające inwazję w Korei Południowej. To jednak zadania dla niecierpliwych graczy. Na pozostałych czekają cztery kampanie – dwie historyczne oraz dwie futurystyczne. Z historią zmagamy się nad Wietnamem, walcząc z siłami wspieranymi przez totalitarne ZSRR, oraz nad piaskami Iraku podczas akcji Pustynna Burza. Akcja misji rozgrywających się przyszłości zostały natomiast zlokalizowane nad Europą – jak widać, według autorów kolejnej gry nasz kontynent bynajmniej nie został uznany za oazę spokoju. Sytuacja polityczna na Bałkanach potwierdza zresztą ten osąd. Misje są logicznie skonstruowane, wykonanie kolejnych zadań konsekwentnie popycha akcję do przodu (mam tu oczywiście na myśli kampanie futurystyczne – przecież wszyscy wiemy, jak rozwinęła się wojna w Wietnamie czy Zatoce i trudno nas czymś tam zaskoczyć).

Polecam USAF wszystkim zainteresowanym. Niezły wybór samolotów, doskonała grafika i ciekawe zadania to niewątpliwe zalety. Zresztą, czy po JANE'S można by spodziewać się czegoś innego? Nie wspomniałem o jeszcze innym plusie gry – jej konfigurowalności. Zależnie od osobistych preferencji można np. ustawić parametry tak, aby inteligencja przeciwników, poziom trudności w prowadzeniu maszyny czy też jej wrażliwość na ostrzał zamieniły USAF w bardzo zaawansowaną technicznie, ale jednak strzelaninę. Po podkręceniu wszystkich wskaźników na maksimum otrzymujemy z kolei realistyczny symulator, w którym o wiele łatwiej zabić krowę na polu (gdyby akurat zupełnie przypadkowo tam się znalazła) swym roztrzaskanym samolotem niźli trafić wroga sprytnie wywijającego się sprzed celownika.

Pooh

Electronic Arts

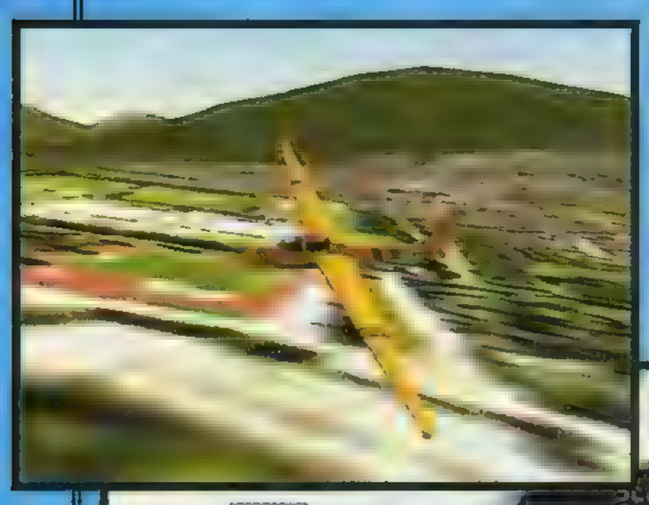
www.janes.ea.com

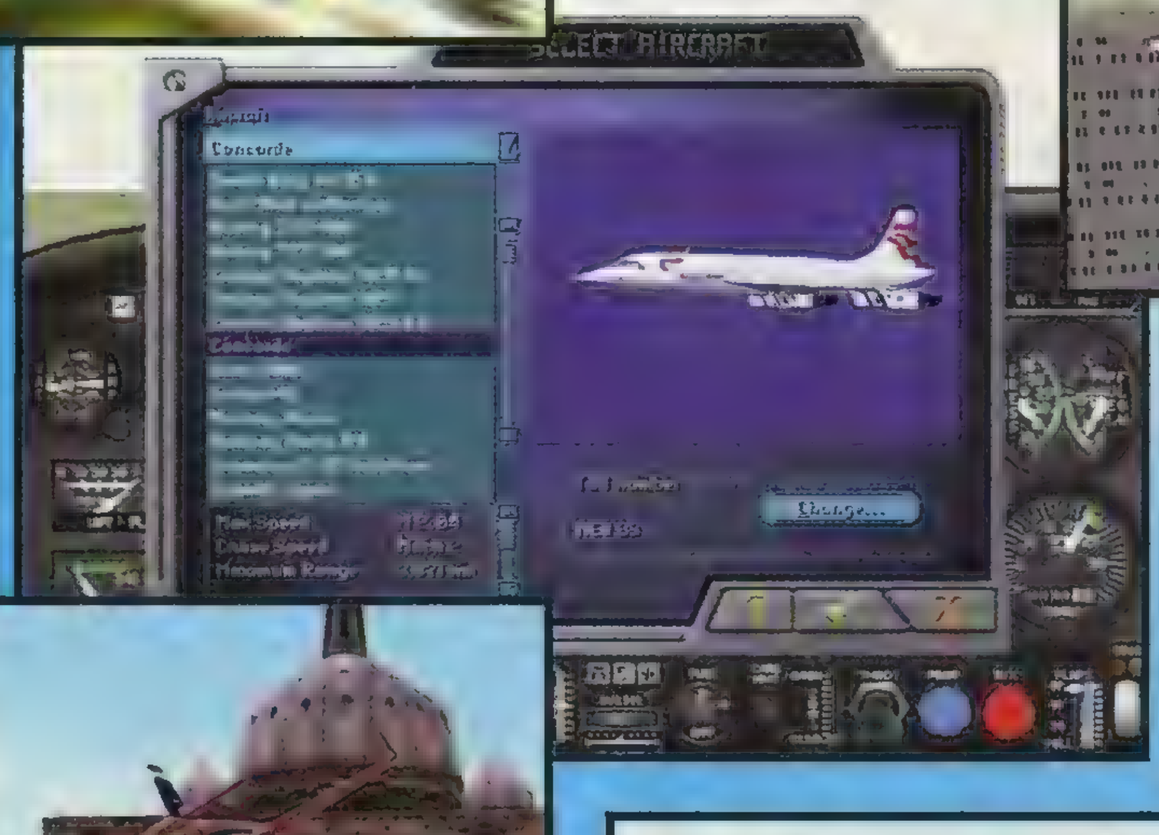
DYSTRYBUTOR PL – IPS CG
STRONA PL – www.ipscg.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – STYCZEŃ
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 64 MB RAM

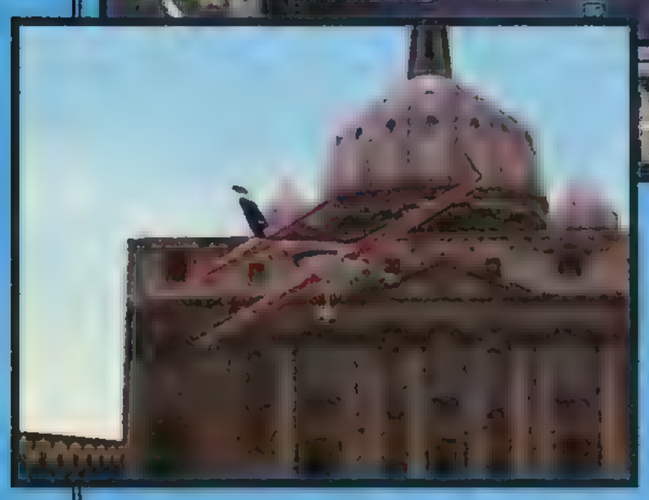
OCENA: 7/10

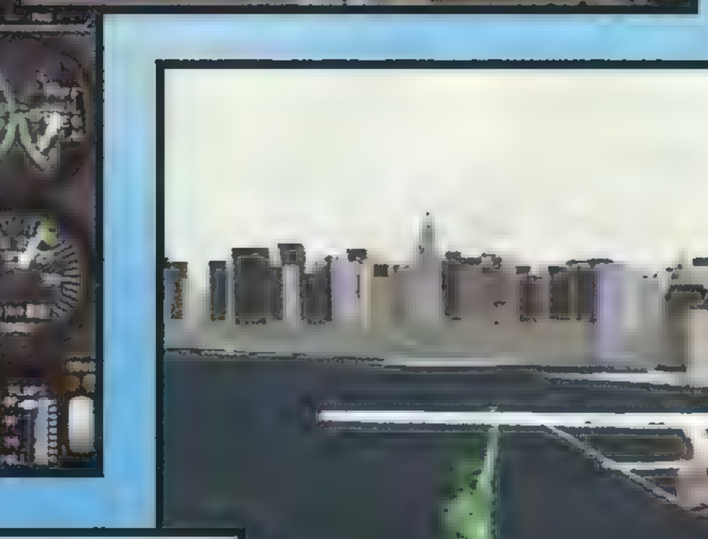
Na temat gier sygnowanych przez MICROSOFT można mieć różne zdanie. Zwykle są one rozwlekłe i mają duże wymagania sprzętowe, ale równocześnie oferują ponadprzeciętne możliwości. Co więcej, zawieszają się niemal tak często, jak system Windows (inny produkt tej firmy). Mimo owych wad gry tej firmy zawsze są w czołówce, a każdy nowy FLIGHT SIMULATOR to klasyka niemal już od chwili premiery.

Niedawno światło dzienne ujrzała kolejna wersja tej gry, nosząca, podobnie jak inne najnowsze produkty MS, numer 2000. W porównaniu ze swym poprzednikiem (FS98) gra zawiera sporo nowości, jednakże nie są one aż tak rewolucyjne, jak te, które pojawiły się wraz z premierą pierwszego „nowoczesnego" FLIGHT SIMULATOR–a model 95. Z edycją '98 zgodne są samoloty i lotniska, a wcześniejsze wersje przy importowaniu wymagać mogą









odpowiedniego programu konwertującego (dołączany do zestawu).

Gra oferowana jest w dwu odmianach – normalnej i tzw. „Pro". W tej drugiej znaleźć można dodatkowo: dwa modele samolotów, sześć szczegółowo opracowanych miast (Waszyngton, Boston, Rzym, Seattle, Paryż i Tokio – wersja podstawowa zawiera: Londyn, Paryż, Nowy Jork, Los Angeles, San Francisco i Chicago), dodatkowe opcje lotu według przyrządów oraz prosty edytor paneli kokpitu i parametrów dynamiki lotu. Dołączone są również próbki materiałów instruktażowych Cessny i zniżki na produkty FlightSafety i King Schools (w naszych warunkach raczej nieprzydatne).

CO W HANGARZE...

Dostępnych jest osiem samolotów. Do znanych z FS98 (Cessna 182S, Cessna 182RG, Learjet 45, Boeing 737–400, Extra 300S i Bell JetRanger III) dołączyły dwa nowe: Boeing 777–300 oraz Concorde. Dodatkowo, wersja Pro zawiera kolejne dwie maszyny: Raytheon/Beech King Air 350 oraz Mooney Bravo. Trzeba przyznać, że daje to niezły przegląd maszyn używanych we współczesnym lotnictwie cywilnym. Od – najpopularniejszej chyba na świecie – Cessny, poprzez używane przez korporacje małe odrzutowce, aż po takie kolosy, jak oba Boeingi, o ponaddźwiękowej zabawce – Concorde – nawet nie wspominając. Każda z maszyn posiada, naturalnie, własny kokpit oraz zestaw charakterystycznych dźwięków. Piszę o takich oczywistościach dlatego, że dostępne w Internecie maszyny zazwyczaj nie są aż tak dopracowane. Znaleźć tam można także sporo polskich maszyn (czy to rodzimej produkcji – takich jak RWD, Łoś, Karaś, Iskra czy Wilga – czy też latających w naszych barwach Boeingów albo ATR), jednakże większość z nich posiada tylko opracowany kadłub, reszta (kokpit i dźwięki) są standardowe – czytaj: „niezbyt pasujące" do danej maszyny. Przedwojenny Łoś z instrumentami Cessny czy Boeinga wygląda niezbyt realistycznie, nieprawdaż?

No właśnie – maszyny ściągane z Internetu. Jeśli ktoś jest nimi zainteresowany, to polecam adres www.valhalla.com.pl/skrzydła. Znaleźć tu można sporo mniej lub bardziej dziwnych konstrukcji – od przedwojennych samolotów pasażerskich (choć brakuje mi nieco wynalazków z pierwszych lat rozwoju lotnictwa), poprzez myśliwce z czasów II wojny światowej, aż po maszyny współczesne. Jeśli ktoś pragnie zaszaleć za sterami „latających łodzi" (albo „skrzydeł") czy też poznać dość szczególne wykwity radzieckiej myśli technicznej (jak np. Strieła rocznik 1937), to z całą pewnością znajdzie tam coś dla siebie.

Poszczególne maszyny są na tyle zróżnicowane, na ile pozwalają ograniczenia programu. Nie jest to wszakże produkcja monograficzna, poświęcona jednej maszynie (jak ma to miejsce w sporej części symulatorów wojskowych), ale baza, do której poza modelami podstawowymi można importować własne. Oczywiście inaczej leci się Cessną, a inaczej Boeingiem – ten drugi jest o niebo bardziej bezwładny, ale stabilny i raczej nie przeznaczony do wykonywania ewolucji.

...I CO POZA NIM

Przyglądając się wyglądowi obszarów, nad którymi przyjdzie nam uprawiać działalność lotniczo–eksploracyjną, nasuwa się oczywiście porównanie z grami z serii FLIGHT UNLIMITED. Które są lepsze? Które oferują więcej możliwości? No cóż, na to drugie pytanie odpowiedź brzmi, oczywiście – FLIGHT SIMULATOR. Czy jednak „więcej" znaczy „lepiej"? Tutaj twórcy zdecydowanie postawili na ilość. Gra wręcz powala liczbą dostępnych lotnisk. Jest ich około 20 tysięcy – to, bagatela, o 17 tysięcy więcej niż w FS98! Jeżeli znasz dowolne lotnisko cywilne położone dosłownie GDZIEKOLWIEK na świecie, to zapewne tu je znajdziesz. Naprawdę nieźle: polecieć skądkolwiek dokądkolwiek – tego jeszcze nie było. Naturalnie, dostępne są wszystkie lotniska w Polsce, jednak z ich wykorzystaniem jest już nieco gorzej. Co prawda na przykład lot z Warszawy do Wrocławia nie stanowi żadnego problemu, jednakże wrażenia odniesione w trakcie jego trwania będą raczej mało ciekawe. Weźmy choćby warszawskie Okęcie. W wersji dostępnej w grze są to dwa pasy startowe, wieża kontrolna, jakieś hangary w tle, i tyle. Znikły okoliczne drogi, hala odlo-

tów i przylotów, nie wspominając już o reszcie Warszawy – lotnisko leży w szczerym polu. Podobnie wygląda reszta Polski – pusto tu i płasko, kraj sprawia wrażenie wymarłego. Rzecz jasna, dla prawdziwego pilota liniowego Boeinga nie jest ważne, czy mija właśnie Łódź, czy Piotrków Trybunalski, bo i tak leci według mapy i komputera nawigacyjnego. Jednakże gracz to nie pilot – jeśli już producent oferuje możliwość latania po całym świecie, to widoki powinny być nieco bardziej atrakcyjne.

W sumie niby nie ma się czemu dziwić, bo niemożliwe byłoby dokładne odwzorowanie każdego pasa startowego na świecie, więc absolutna większość posiada więc jedynie zaprogramowane podstawowe parametry – długość, orientację, wysokość nad poziomem morza i, rzecz jasna, nazwę. Jeszcze gorzej ma się sprawa z terenami położonymi dalej od lotnisk – według FS2000 cały świat to w zasadzie wielka biała plama, pozbawiona zabudowań. Na szczęście można tu znaleźć także dokładniej dopracowane porty lotnicze – w Nowym Jorku, Paryżu, Los Angeles czy też Rzymie jest co oglądać, i to zarówno na lotnisku, jak też i w samym mieście. Niestety, już wylatując poza miasto ponownie znajdujemy się nad wymarłą, pustą okolicą. Dość dziwnie wygląda to np. dziesięć kilometrów od centrum Nowego Jorku.

Na szczęście w Internecie dostępna jest cała masa szczegółowo opracowanych lotnisk, które można importować do gry. Znaleźć tam można także porty krajowe – widok Warszawy, Krakowa, Wrocławia, Gdańska czy też Dęblina zdecydowanie uprzyjemnia loty nad rodzinnym krajem.

FLIGHT SIMULATOR 2000 PRO

Lotnictwo cywilne nie jest tak emocjonujące jak wojskowe. Nie ma tu startów z lotniskowców, nocnych bombardować czy też najnowszych cudów techniki militarnej, podwieszonych pod skrzydłami. A jednak w cywilnych skrzydłach jest to magiczne, nienazwane COŚ

LOT

Do wyboru są dwa zasadnicze tryby rozgrywki. Po pierwsze, można samemu skonfigurować wszystkie niezbędne parametry, czyli rodzaj samolotu, lotnisko startowe i docelowe, pogodę i porę dnia. Potem nie pozostaje już nic innego, jak tylko sprawdzić listę czynności przedstartowych, uzyskać pozwolenie na start i wzbić się w powietrze. Teraz wszystko zależy już od gracza. Można lecieć zdając się na systemy nawigacyjne, można spróbować manewrowania wedle punktów naziemnych, ewentualnie po prostu podziwiać okolicę (oczywiście jeśli tylko wybrało się któreś z dokładnie odwzorowanych miast – gdzie indziej raczej nie ma co oglądać).

Pilotowanie – no cóż, początkujący zapewne będą mieli problemy, nawet jeśli spędzili sporo czasu za sterami maszyn wojskowych. Concorde to nie A–10 i zasady, jakie się do niego odnoszą, są jednak trochę inne. Na szczęście w grze dostępnych jest kilka misji treningowych, umożliwiających zapoznanie się z maszynami (od tych najmniejszych po największe), zaznajomienie się z magią wskaźników GPS, nowoczesnych map nawigacyjnych itp. Zanim weźmiecie w swoje ręce losy kilkuset pasażerów, zdecydowanie polecam choćby przyspieszony kurs latania!

Drugi tryb to tzw. Adventures, czyli kilkanaście pojedynczych misji do wykonania. Co bardziej zabiegani gracze znajdą tu króciutkie (ale wcale nie takie proste) zadania, jak np. lot awionetką przez bramę stadionu sportowego czy też lądowanie na placu przed Bazyliką Św. Piotra w Rzymie; osoby mające więcej czasu mogą natomiast spróbować swych sił w lądowaniu na lotnisku JFK w warunkach ograniczonej widoczności czy też po prostu przelecieć całą trasę z Londynu do Nowego Jorku. W tym przypadku – na osłodę – do dyspozycji zostaje nam oddany Concorde.

UNLIMITED CZY SIMULATOR?

Powróćmy jednak do porównania z FLIGHT UNLIMITED 3. Być może narażę się wszystkim fanom MICROSOFT–u, jednak wolę produkt ELECTRONIC ARTS. Jest jakiś taki... bardziej ludzki. Wiem, że w stosunku do symulatora to być może dość dziwne określenie, jednak ja tak to właśnie odbieram. W FS2000 fajne są Adventures – dobrze zrealizowane, z niezłą oprawą – jednakże jeśli idzie o lot, to lepiej czuję się w FU3. Przede wszystkim liczy się tu otoczenie, bo wolę szczegółowo dopracowany – choć niewielki – fragment kraju, niż nawet cały świat, jednak nie przypominający rzeczywistości. Oczywiście filozofia obu gier jest nieco inna. FU3 oferuje loty czysto cywilne, małymi maszynami, na niewielkie dystanse. Z kolei w FS2000 mamy potężne maszyny rejsowe, obsługujące połączenia międzykontynentalne. I czymś takim można nawet sensownie polatać – bez oglądania się na powierzchnię ziemi, trzymając się wyznaczonych korytarzy, lecąc na wysokości, z której widać krzywiznę Ziemi (o ile, oczywiście, ktoś chce latać Concordem aż tak wysoko). I do takich zadań – jeśli ktoś ich szuka – ta gra się jak najbardziej nadaje. Rzecz jasna, dostępne są także awionetki czy małe odrzutowce, jednak lot bliżej powierzchni ziemi nie jest już tak malowniczy – w tej konkurencji wygrywa z kolei FU3.

W sumie FS 2000 to oczywiście gra dla maniaków. Podobnie jak w przypadku FLIGHT UNLIMITED, amatorzy walki i ekscytujących starć na tle słońca zachodzącego nad Wietnamem nie mają tu czego szukać. Natomiast każdy, kto pragnie poczuć się jak milioner siedzący za sterami prywatnej awionetki, ewentualnie pilot liniowego „pasażera", znajdzie się tu w swoim żywiole.

Pooh

Microsoft
www.fs2000.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – XXX
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 266, 32 MB RAM

OCENA: 7/10

Ostatnio na rynku gier komputerowych coraz częściej pojawiają się tzw. symulatory lotu myśliwcami gwiezdnymi. Do niedawna prym w tej dziedzinie wiódł ORIGIN ze swoją serią WING COMMANDER. W poprzednich latach jedynie DESCENT FREESPACE, którego druga część jest już dostępna, był tak dobry, że przyćmił troszeczkę swoich poprzedników. Obecnie szykują się kolejne gry z tej dziedziny. Wśród nich pojawił się produkt pod tytułem PHOENIX. Stworzył go zespół pod nazwą TEAM 17, a dodatkowo gra firmowana jest przez MICROPROSE i HASBRO. Większości z Was z całą pewnością TEAM 17 kojarzy się bardziej z sympatycznymi robakami z WORMS niż z symulatorami. A co teraz wydali na świat Ci dzielni programiści? Przyznam szczerze, że z wielkim niepokojem podchodziłem do tej gry. Dzisiaj mogę z czystym sumieniem stwierdzić, że warto było zatracić się w świecie PHOENIX – a wszelkie moje obawy były bezpodstawne.

FABUŁA ZAWIŁA I SKRĘCONA

Praca w policji jest żmudna i nieciekawa. Każdy dzień podobny jest do drugiego. Od czasu do czasu trochę śmiechu przy zgarnianiu jakiegoś pijaczyny i to wszystko. Oczywiście jest jeszcze ukochana i partner, z którymi można zawsze pogadać na wszelkie tematy. Wszechświat jest ogromny, pełen odmiennych kultur i ras. Często w wiadomościach można usłyszeć o zdarzeniach z odległych systemów, które wydają się tak nierealne, że mogłyby uchodzić za czystą fantastykę. Nic w tej materii jednak zmienić się nie da, trzeba jakoś żyć i martwić się swoimi własnymi, maluśkimi problemami.

Tak mniej więcej wygląda świat Twojego bohatera – Becka – oficera gwiezdnej policji. Cały pozorny porządek pryska w momencie śmierci jego partnera. Wypadek ten jest dość nietypowy i przytrafia się w co najmniej dziwacznych okolicznościach. Od tego momentu całe spokojne życie zawali się Twemu bohaterowi na łeb, a rozwikłanie wszystkich zagadek zmusi Cię do wielkiego poświęcenia i opanowania. Nie będzie miejsca na zaufanie i przyjaźnie, gdyż w tym nowym porządku każdy może być wrogiem, ukrywającym swe cele i intencje pod maską kumpla. Dojdzie oto do konfrontacji między Twoim bohaterem, a przedstawicielami czterech obcych ras: MAIGRMA, NAMOUL, OGHE oraz ALLARIN. Śledztwo w sprawie zabójstwa partnera oraz pewien niebezpieczny związek z kobietą wplączą Cię w międzygalaktyczną aferę kryminalną.

INNOWACJE – DEGRADACJE

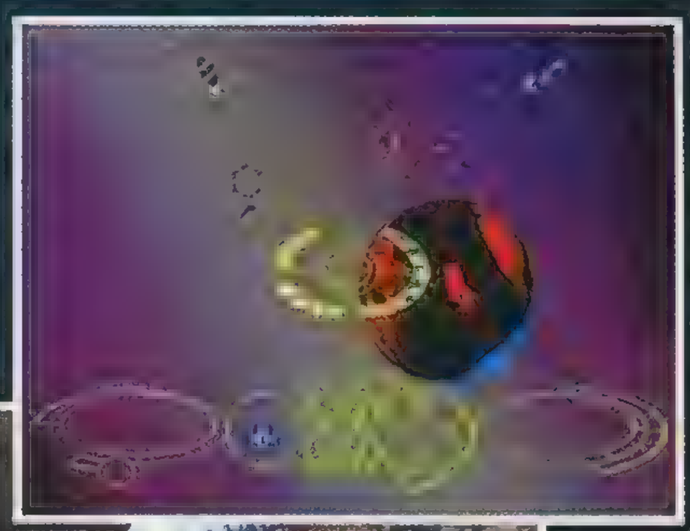
Gra na pierwszy rzut oka wygląda na surową i maksymalnie uproszczoną. Menu oraz ekran odpraw są raczej mało zachęcające i w porównaniu z takimi produkcjami jak FREESPACE wyglądają bardzo ubogo, choć wykonane są starannie. Nie ma tutaj żadnej ładnej graficzki czy animacji. Proponuję się jednak nie zniechęcać do tej produkcji tylko z tego powodu. Początkowo misje są bardzo łatwe i rutynowe. Radzę podczas nich podziwiać piękno kosmosu, później możesz nie mieć na to czasu.

Wygląd urządzeń pokładowych troszkę odbiega od ogólnie przyjętych standardów. Na dwóch ekranikach mamy radar oraz trajektorię lotu myśliwców (Twojego i wrogich). Radar wygląda jak ten z archaicznego ELITE lub FRONTIER–a i, według mnie, jest bardzo praktyczny. Z kolei ukazanie trajektorii lotu umożliwia dużo łatwiejsze manewrowanie podczas ucieczek i gonitw za wrogiem. Jest to szczególnie istotne ze względu na jeden element. W PHOENIX dużo większe znaczenie niż w innych grach tego typu mają prawa fizyki. Objawia się to tym, że np. po ostrej zmianie kierunku myśliwiec kontynuuje lot w tę stronę, w którą leciał poprzednio. Podawana jest wtedy prędkość ujemna i do momentu aż nasze silniki nie zredukują jej do zera, będziemy kontynuować taki lot do tyłu. Wyobraźcie sobie pościg za wrogim myśliwcem, najlepiej by było usiąść mu na ogonie i wypalić w niego wszystko, co mamcia dała. Jednak wykonanie takiego manewru jest możliwe tylko dzięki uważnemu śledzeniu jego trajektorii lotu, niezłej koordynacji, i do łatwych raczej nie należy.

Kolejną innowacją jest sposób budowania fabuły. W grze PHOENIX podczas każdej misji mamy jakieś animowane wstawki i rozmowy, które często urozmaicają akcję. Jest to bardzo przyjemne i pozwala wczuć się w klimat tamtego świata. Szczególnie miłe jest słuchanie rozmów kumpli o tym, jakie żona przygotowała im do pracy kanapki albo co by było, gdyby któryś z nich ożenił się z córką szefa. W tym wszystkim jest tylko jeden mankament – gracz nie ma możliwości komunikowania się przez radio. Komputer sam wykonuje za niego tę operację. Przyznaję, że początkowo bardzo to mi przeszkadzało, ale z czasem przyzwyczaiłem się. Uważam jednak, że może to być istotna wada, która bardziej konserwatywnych graczy zniechęci do dłuższego kontaktu z tą grą.

KOGO I CZYM?

W grze PHOENIX mamy dostęp do dużej ilości myśliwców i statków. Oczywiście, nie od razu do wszystkich. Pracując w policji wybór mamy raczej niewielki, dopiero gdy będziemy w wojsku, zostanie on rozszerzony. Producent obiecuje aż 40 statków, ale ja osobiście tylu w grze nie widziałem. Jest ich na pewno bardzo dużo. Spore zastrzeżenia budzi sposób prezentowania charakterystyk tych cudeniek. Według mnie trochę głupio wygląda taki opis statku – nazwa, symbol oraz schematyczny rysunek wraz z uzbrojeniem. W dzisiejszych czasach można było się lepiej postarać. To samo się tyczy opisu broni. Tutaj mała dygresja – niektóre z misji mogą być bardzo trudne, jeżeli nieumiejętnie uzbroimy nasz statek.



Zdarzyło mi się powtarzać wielokrotnie jedną misję, aż nie dokonałem zmian w uzbrojeniu. Później przechodziłem ją błyskawicznie.

Sam rozwój fabuły nie jest liniowy, może biec kilkoma równoległymi torami. Jest to zależne od naszej postawy i umiejętności pilotażu. Misje są przeróżne: od najbardziej charakterystycznych – patrolowych i eskortowych, po nietypowe – takie, w których np. trzeba złapać kogoś lub coś na hak. Muszę także wspomnieć o tym, że nasz stateczek niejednokrotnie miło zaskakuje, np. potrafi skanować obiekty w przestrzeni (dodajmy, że

PHOENIX

„W obrębie jednej rasy może powstać nieskończona różnorodność doświadczeń. Stosunki pomiędzy wieloma rasami mogą wywołać wrażenie, że nieskończoność zostaje wielokrotnie powielona”

„Gwiazda chłosty” Frank Herbert

jest to proces całkowicie zautomatyzowany).

Nie jestem pewien, czy autorzy nie przesadzili troszkę z tym upraszczaniem klawiszologii i automatyzacją. Stworzyli symulator, który z jednej strony jest trudny i realistyczny (o ile taki produkt może w ogóle być realistyczny), a z drugiej uproszczony i intuicyjny. Być może tak właśnie będą wyglądały myśliwce przyszłości, ale póki co większość z graczy chyba akceptuje wyższy stopień skomplikowania. Brak radia wprowadza spory chaos w początkowych misjach, a kończy się to tym, że z reguły musimy wykonywać wszystko na własną rękę, bez wsparcia. Dodam jeszcze, że bardzo podobają mi się misje, w których rozkazy brzmią: „leć tam i tam, reszty dowiesz się na miejscu”. Naprawdę jest to ciekawe posunięcie i dodaje sporej dynamiki grze. Pozwala także zauważyć, że w sztabie zasiadają zwykli ludzie i nie zawsze zdążą wszystko dokładnie przygotować, a przecież czas niejednokrotnie odgrywa ważną rolę.

MELANCHOLIJNY OBRAZ KOSMOSU

Trzeba pochwalić dzisiejszych programistów za sposób przedstawiania kosmosu. Nie jest to obraz nudny i brzydki, ale piękny i urzekający. Nie inaczej jest w grze pt. PHOENIX. Przedstawiony tutaj kosmos jest uroczy i kolorowy. Planety, w których pobliżu toczą się potyczki, są pięknie wymodelowane i efektownie oświetlone. Zestawienia kolorów, choć często bardzo kontrastowe, są zaiste cudowne. Widać, że graficy wydobyli z siebie jakąś nieokiełznaną ekspresję, by uzyskać takie malownicze efekty. Modele wszystkich statków zrobiono bardzo starannie i szczegółowo, tekstury się nie rozłażą i wszystko nieźle chodzi nawet na słabszych maszynach. Nie polecam jednak grania bez akceleratora (chociaż sprzętowego), różnica jest niebotyczna. Wygląd dużych statków może nie jest tak oszałamiający jak we FREESPACE 2, ale i tak imponuje.

Bardzo ładnie przygotowano wybuchy wrogich jednostek. W zależności od typu statku i uszkodzeń, jakie zostały mu zadane, podziwiać możemy różnorodne eksplozje (od prostego „puf” do efektownego „jebudu”). Wraki rozbitych jednostek pozostają w przestrzeni, pędząc w im tylko znanym kierunku, a malutkie części wykonują chaotyczny taniec śmierci. Wspominałem już wcześniej o filmikach i animacjach. Wykonano je bardzo ładnie i sugestywnie, rzadko odnosimy wrażenie, że render jest sztywny. Niektóre ze wstawek wydają się błahe i niepotrzebne, ale jak to ktoś powiedział – „diabeł tkwi w szczegółach”.

Na koniec parę słów o muzyce. Wydaje mi się, że przyjęła się moda na tworzenie w tego typu produkcjach intrygującej, melancholijnej ścieżki dźwiękowej. PHOENIX także nie odbiega od tego standardu. Muzyka jest tu piękna i na bardzo wysokim poziomie. W zależności od rozwoju sytuacji zmienia się ona w dynamiczny sposób. Są w grze takie momenty, że orkiestra i chóry wydobywają tak tkliwe, podniosłe i uduchowione dźwięki, że aż włoski się jeżą na karku! Ważne jest też to, że muzyka raczej się nie nudzi (przynajmniej mnie się nie znudziła) i nie męczy. Taka ścieżka dźwiękowa tworzy bardzo ciekawy, niepokojący nastrój i podkreśla ogrom otaczającej nas przestrzeni kosmicznej. Wszystko to uzupełniają raczej standardowe (jak na dzisiejsze czasy) efekty dźwiękowe i niezłe przemowy. Podsumowując – oprawa jest naprawdę dobra i przekonywująca.

SPACE OPERA – UŻYJ PICKERA?

W podsumowaniu należy powiedzieć, że PHOENIX ma naprawdę ciekawą fabułę z niezłymi wątkami kryminalnymi. Nieczęsto twórcom udaje się tak sugestywnie przedstawić wizerunek przyszłości. Dobra oprawa, ciekawe dialogi, tło i duża ilość misji zapewnią każdemu wiele godzin wspaniałej roz(g)rywki. Być może nie ma w tej grze jakiś przełomowych rozwiązań, ale jest kilka świeżych i fajnych pomysłów. TEAM 17 stanął na wysokości zadania i udowodnił, że nie tylko tworzenie potyczek prześmiesznych robaków musi być ich udziałem. Jest to bardzo pokrzepiające, szczególnie dla graczy, którzy pamiętają jeszcze czasy amigowskie i wspaniałe gry z tej właśnie stajni. Wszystkim serdecznie polecam tę pozycję na długie zimowe wieczory. Zapewniam, że nikt z Was nie będzie nią zawiedziony.

Kynes

Team 17

www.phoenix.team17.com

DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 32 MB RAM

OCENA: 7/10

WEST FRONT OPERATION SEA LION

Firma TALONSOFT celowała do tej pory w liczbie patchy produkowanych po wydaniu gry (rekordziści dochodzili do ośmiu łatek – TOAW i EF). Takie dorabianie nowych kluczy do zamka niosło jednak ze sobą tylko niewielkie utrudnienie, jednak ostatnio TALONSOFT poszedł na całość, starając się zarzucić oszołomionego gracza tonami produktów o dziwnie podobnych nazwach. Ukazywać się więc zaczęły wersje podstawowe gier, wersje BATTLE PACK 1, GOLD, ELITE itp.

NA FALI

Takie masowe powielanie tego samego produktu bazuje na istnieniu grupy zatwardziałych strategów, którzy, zdaniem amerykańskiego wydawcy, kupią wszystko. Co ważniejsze, w graczach rozbudzona została pasja kolekcjonerska. Gdy ktoś kupił EAST FRONT, to nawet nie zdążył rozegrać wszystkich scenariuszy i kampanii, gdy wyszła kolejna wersja BATTLE PACK. Nowe możliwości, lepsza grafika, poprawione SI, nowe nacje – no jak nie kupić! Gdy gracz pieczołowicie badał nowe zabawki, na rynku ukazała się gra EAST FRONT 2. Podobny efekt oszołomienia wykorzystano w przypadku wydanej pod koniec 1998 r. gry WEST FRONT (europejska odmiana tytułu WESTERN FRONT). Ile to już jej edycji się ukazało lub ma się ukazać! Opisywany tu dodatek WF: SEA LION jest tym razem zbiorem nowych scenariuszy (34 całkiem nowe starcia, odnoszące się nie tylko do inwazji na Wielką Brytanię). Zawiera, oczywiście, również nowe pliki z poprawioną grafiką, nowe pliki startowe oraz trzy dynamiczne kampanie. Tragiczne jest jednak to, że konsekwencją wydania kilku mutacji WF jest konieczność żonglowania kompaktami. Najpierw trzeba zainstalować podstawową wersję, potem PACK 1, potem odmianę SEA LION, ale gdy mamy wersję ELITE, to... Ufff! Ale to nie koniec: w trakcie gry scenariusze z BATTLE PACK 1 wymagają swego „rodzimego" kompaktu, więc ręce znowu sięgają do napędu...

LEW MORSKI

Kampania dająca nazwę całemu dodatkowi przedstawia operację SEELÖWE, która jeszcze w 1940 r. miała doprowadzić do inwazji i podbicia Albionu przez wojska nazistów. Celem głównym miał być Londyn (jak wiemy, nie stało się tak dlatego, że Hitler zorientował się w zamiarach swego dotychczasowego sojusznika, Stalina, i zrozumiał, że wysiłek trzeba skierować na Wschód). Gracz wciela się w dowódcę batalionu spadochroniarzy niemieckich, który współdziałając z wojskami lądowymi ma nacierać na głównym, londyńskim kierunku. Kolejna kampania jest przeznaczona dla początkujących graczy. W A FORCE 10 STORM gracz wciela się w dowódcę niewielkich sił brytyjskich broniących dostępu w głąb Wyspy w trakcie Operacji SEA LION. Natomiast kampania HOHENSTAUFEN'S ARMORED FIST znów nakazuje nam założyć niemiecki mundur. Tym razem jako dowódca batalionu grenadierów pancernych SS z 9. Dywizji Pancernej SS „Hohenstaufen" będziemy musieli walczyć w 1944 r. na polach Normandii.

WALKA JAK WALKA

Poza nieco poprawioną grafiką (TALONSOFT ciągle pisze o dopracowaniu grafiki, ale chyba na zasadzie „poprawić pozostawiając coś do poprawienia") i likwidacją kilku błędów w podstawowej wersji gry w WF: SEA LION w stosunku do całej serii nic nie zmieniło. Gracz musi mozolnie przesuwać poszczególne pododdziały w sile plutonu na planszy, która dla ułatwienia pokryta jest siatką heksów (ruch dywizji czy korpusu trwa bardzo długo). Podstawową zasadą jest to, że każda jednostka dysponuje punktami operacyjnymi, które może dowolnie wydawać na ruch lub walkę.

Mimo pozorów gra ma niewiele wspólnego z historią sztuki wojennej. I nie dlatego, że inwazja na Anglię nigdy nie miała miejsca (a gdyby nawet miała, to i tak by nie była ciekawa – Anglicy dostaliby nieźle w plecy i już), lecz raczej dlatego, że rola gracza ogranicza się do skupienia w jednym miejscu jak największej liczby swoich jednostek i uderzenia w newralgiczny punkt obrony przeciwnika.

Zastosowane przy tym zasady walki, oparte na systemach gier planszowych, powodują, że każdy strzał jest przypadkiem, a każda walka niewiadomą. Bowiem nie jest istotne, jaki zawiązał się splot wydarzeń, ale to, co wypadnie w „sztywnej" tabelce. Słabością gry jest także artyleria i lotnictwo. Ostrzał to znowu loteria, ponieważ w fazie jego rozstrzygania komputerowych plutonów może już nie być w miejscu, na które kładziemy ogień. Komputer jest bardzo ruchliwy, co wynika z faktu, że teren w WF ma bardzo luźne znaczenie. Owszem, pojedynczy pluton może wykorzystać jakiś krzaczek czy lasek, ale generalnie trzymanie się np. linii rzek czy pagórków nie ma znaczenia – jak to w warcabach. I nie zmylą nas nawet piękne spadochrony i szybowce, płynące w powietrzu nad szarymi polami Wessexu...

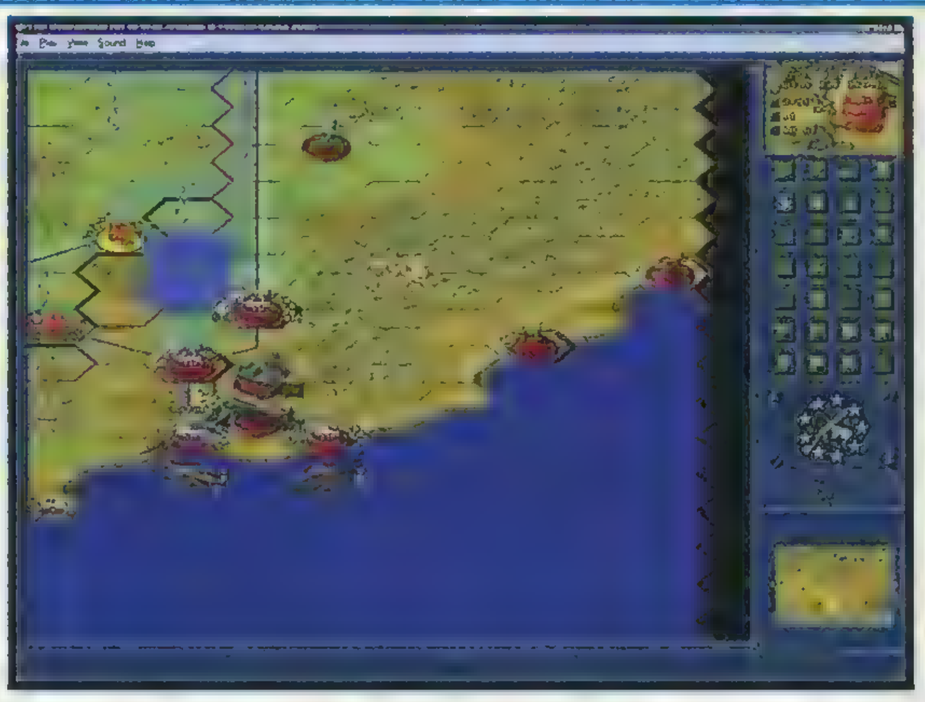
Berger

Take 2 Interactive
www.take2games.com

DYSTRYBUTOR PL – OPTIMUS
STRONA PL – www.play-it.pl
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 90, 16 MB RAM

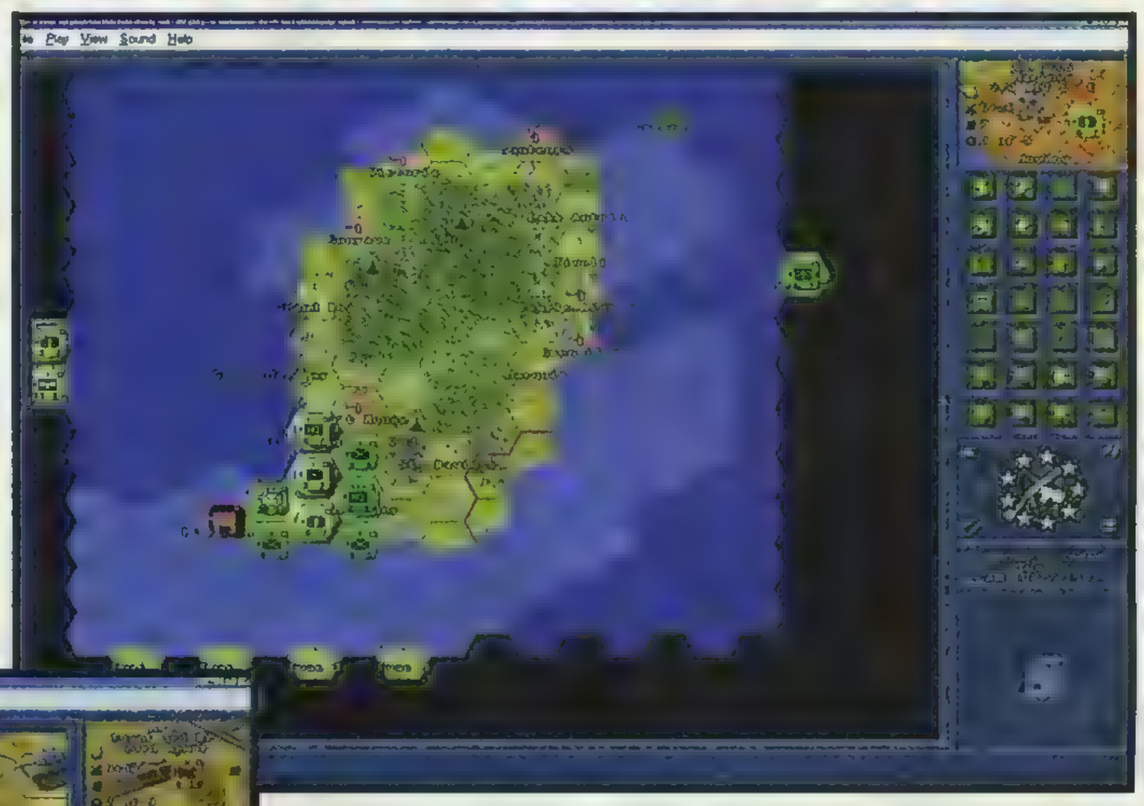
OCENA: 4/10

THE OPERATIONAL ART OF WAR Vol. 2
FLASHPOINT KOSOVO



Druga część gry Norma Kogera ukazała się dosyć... pospiesznie. Oferowała kilkanaście scenariuszy, przy niewielkich zmianach interfejsu oraz techniki rozgrywki. Od początku wiadomo było, że czeka nas kilka patchy do wgrania oraz konieczność zakupienia dodatkowej płytki z kolejnymi scenariuszami. I doczekaliśmy się. Okres po II wojnie światowej nie obfituje w spektakularne kampanie i błyskające ogniem bitwy, jak było to za czasów Adolfa, dlatego świeżo zakończony konflikt w Kosowie stał się pożywką dla wyobraźni autorów THE OPERATIONAL ART OF WAR 2. Uznali oni, że skoro większość istotnych wydarzeń po 1945 r. opisali już w podstawowym pakiecie gry, to nadszedł czas na futurystykę. Miejmy nadzieję, że wyczerpanie tego tematu uchroni nas przed trzecią częścią serii.

NATO–WARSAW PACT 78, GRENADA 83, KUWAIT 91 oraz VIETNAM INVASION 69 (więcej nie zdołano odnaleźć w kronikach CNN). Z pogranicza historii i „gdybalnictwa stosowanego" jest natomiast scenariusz tytułowy: YUGOSLAVIA 99 (KOSOVO). Analizując aktualną sytuację społeczno–polityczną wytrawni obserwatorzy polityczni doszli do wniosku, że niezbędne



CO DOSTAJEMY?

Odświeżone oblicze gry tryska nam w twarz nowościami. Przede wszystkim na płytce możemy znaleźć kilka demek produktów TALONSOFT–u, nie zapomniano też o kolekcji świeżych patchy do wydanych już produktów. Przy tym wszystkim zdołano

jeszcze pomieścić na płytce aż 11 kolejnych scenariuszy wraz z nowymi plikami startowymi gry i... graficznymi.

Niektóre z nowych scenariuszy zahaczają lekko o historyczną rzeczywistość. Odnoszą się do niej: jest przygotowanie co bardziej wyrobionych strategów do kolejnych konfliktów, więc oddano im do dyspozycji ćwiczebne narzędzia w postaci scenariuszy odnoszących się do magicznej daty końca wieku: BULGE 2000, HUNGARY–ROMANIA 2000, LIBYA–EGYPT 2000, RUSSIA–CHINA 2000, SEOUL 2000, US CIVIL WAR 2008.

W GŁĘBI SCENARIUSZY

Trzeba przyznać, że oferta tematyczna jest bogata, ale właśnie poprzez scenariusze gra odsłania wszystkie swoje mankamenty. Jasno tu widać, że produkt, którego pierwsza część, odnosząca się do II wojny światowej, była wciągająca, w drugiej odsłonie zawodzi. Gdy naprzeciw siebie staną dość wyrównane siły, nie ma już miejsca na szybki manewr, a gra przeistacza się w mozolne zdobywanie heksu po heksie. Jest to bardzo charakterystyczne, bo tak zazwyczaj kończą się sny niektórych o „blitzkriegu", ale gra powinna oferować nam coś w zamian – lepszą grafikę, superowy dźwięk, animacje. Niestety, nic z tego. Siermięga wybierania kolejny raz tych samych stosów jednostek (pod względem graficznym wyjętych żywcem z innych gier TALONSOFT–u) przytłacza i nudzi. Do tego niektóre scenariusze wręcz rozśmieszają swą prostotą i naiwnością. Oto w tym dotyczącym Grenady wybierając Amerykanów gracz spotyka jakieś przerażone, kubańsko–miejscowe bandy, które rozwala bez problemu (co za przyjemność i sens?). Jedyną trudność stanowi rozstrzeliwanie studentów przez komuchów, jeżeli dość szybko nie zajmiemy studenckich campusów.

Z problemami gry heksowo–turowej (i jej ograniczeniami w odtwarzaniu współczesnej wojny) poradzono sobie w bardzo prosty sposób przy symulacji ataku Węgier na Rumunię w 2000 r. Na początku gry Węgrzy muszą forsować trzy przejścia przez pagóry i rzeczki – ot, i cała trudność scenariusza. Kanalizacja działań wojsk jest w tej grze koniecznością (zauważcie te stosy górek i rzeczek w innych scenariuszach), ponieważ w przeciwnym wypadku komputer nie radzi sobie z przestrzenią i dowolnością ruchów gracza.

Na szczęście jednak scenariusz tytułowy jest bardzo wciągający, bo daje szansę na obronę Belgradu przed świętokradczymi rękami imperialistów, a pomoc prezydenta Jelcyna wyrównuje w pewnym zakresie możliwości obu stron. Jednak gra jako całość jest sztucznie odgrzebywanym szlagierem sprzed bardzo wielu lat. Ta kwintesencja systemów heksowo–turowych nie wytrzymuje już technologicznego i mentalnego porównania z rozwijającymi się nieustannie seriami STEEL PANTHERS czy CLOSE COMBAT. Pewnie, że to nie ta jakość, ale poczekajmy trochę i może ktoś doceni, że również w skali operacyjnej i strategicznej graczy–strategów można uraczyć świetną grafiką, dźwiękiem, a przede wszystkim czasem rzeczywistym, który przy zastosowaniu rozkazów, celów walki, morale i dowódców wprowadzi nas w prawdziwą krainę symulacji wojennej.

Berger

Take 2 Interactive
www.take2games.com

DYSTRYBUTOR PL – OPTIMUS
STRONA PL – www.play-it.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 133, 16 MB RAM

OCENA: 4/10

Motto dnia: „Bezczynność wobec zła jest tchórzostwem”

Witam w Imadle do gry AGE OF WONDERS. Dziś omówię trochę taktyki i kilka szczegółów natury „technicznej” – czyli artefakty, bohaterów i czary.

1. Na początku jest dość prosto.

Gdy zaczniesz grę, musisz szybko zdobyć kontrolę nad jak największym terenem. Trzeba to zrobić za wszelką cenę, bo mogą Cię ubiec inne nacje. Na początku masz spory zapas złota, więc będziesz mógł sobie kupić przychylność miast zamieszkanych przez przyjazne rasy. Jeśli napotkasz rasy wrogie – będziesz musiał walczyć. Dobrym sposobem szybkiego opanowania jak największej ilości lokacji (miast, kopalni, farm czy portów) jest podzielenie początkowego oddziału na kilka grup i skierowanie ich w różne strony mapy. Ale ostrzegam, taka taktyka dobra jest tylko i wyłącznie do szybkiego odkrywania i raczej pokojowych „podbojów”

2. Czar Twojego bohatera.

Na początku używaj czaru o nazwie „Bless”. Oczywiście będziesz go mógł stosować dopiero wtedy, gdy go „odkryjesz”, a to może trwać nawet 5 tur. Armia składająca się z bohatera, 2–3 oddziałów łuczników, a do tego możliwość korzystania z czaru Bless, pozwoli na dość skuteczną walkę w początkowych stadiach gry i do podboju kilku lokacji wystarczy. Oczywiście działa to tylko na krótką metę – gdy straty zaczną być wysokie, należy zmienić taktykę i stosować bardziej rozbudowane armie.

3. Jak walczyć na początku?

Najlepiej zacząć z kilkoma łucznikami. Do tego „miecznicy” (punkty: 4 w ataku, 3 – skuteczność uderzenia i dobra obrona). Poza tym, jeśli mamy do czynienia z elfami (Elves), ciekawym obiektem jest nimfa (Nymph). Potrafi ona „zahipnotyzować” kilka najbliżej znajdujących się jednostek nieprzyjaciela. Jak można wykorzystać tę zdolność? Po prostu rozstawić nimfy za jednostkami piechoty i gdy nieprzyjaciel zbliży się na odpowiednią odległość, „hipnotyzować” go. Oczywiście nigdy nie stawiaj nimf w pierwszych szeregach – są zbyt mało odporne. Zauroczenie działa na ludzi, gobliny i orki. Gorzej jest z koboldami i hobbitami, zaś na machiny wojenne i „umarlaków” nie działa to w ogóle.

4. Garnizony czy czystki etniczne?

Utrzymanie nowo zdobytych miast nigdy nie jest rzeczą prostą. O ile ludzie czy elfy należą zwykle do ras pokornych, to reszta istot może się dość szybko zbuntować przeciw obcemu panowaniu, dlatego nigdy po zdobyciu miasta nie zostawiaj go bez obrony. By panował tam ład i porządek (czyli nie dochodziło do buntów), należy używać garnizonów wojskowych (pozostawiaj jakąś jednostkę w mieście). Ale nie zawsze to wystarcza, wyjątkowo odporne miasta należy trzymać „krótko”, używając do tego celu dwóch lub nawet trzech jednostek. Ale i to nie zawsze wystarcza, bo buntownicza natura mieszkańców bierze w nich górę. Jest na to proste lekarstwo – wyjątkowo oporne rasy należy po prostu rugować ze swych włości i osiedlać na ich miejscu kogoś bardziej pokornego. Taka operacja trwa cztery tury. W tym czasie nie mamy, co prawda, z takiego miasta żadnych korzyści, ale ten trud się opłaca, i to z nawiązką, bo po tym „małym zabiegu” panuje już ład i porządek.

5. Jak „dorwać” złoto?

Rozbudowując swe wojska czy po prostu dokonując kolejnych podbojów potrzebujemy złota. Co zrobić, gdy nagle go zabraknie? Na krótką metę można zastosować najprostszy sposób, czyli plądrowanie miast, ale nie zdobędziemy na tej drodze zbyt dużej popularności. Mieszczanie nie będą zadowoleni i ich morale szybko spadnie. W krótkim czasie doprowadzi to do buntów, a następnie usamodzielnienia się miast. Lepszym posunięciem jest zdobycie odpowiedniego zaplecza, tzw. punktów zaopatrzenia. W tym celu należy przejąć kontrolę nad jak największą ilością kopalni, farm i miast. Dzięki nim można zdobyć gotówkę.

6. Taktyka spalonej ziemi.

Jeśli wojna zaczyna przybierać niekorzystny dla nas obrót, należy zastosować niekonwencjonalne sposoby walki. Może się zdarzyć, że nasze oddziały zapuszczą się głęboko na tyły nieprzyjaciela. Zdobywane tam miasta niełatwo jednak utrzymać, ponieważ zewsząd otacza je nieprzyjaciel. Należy więc je najpierw splądrować, a później spalić. Po prostu musimy wybrać mniejsze zło – nie można dopuścić do rozproszenia sił i wiązania się w walkę na każdym z możliwych odcinków.

7. Zarządzanie miastami.

Miasta są centrami, gdzie produkujemy jednostki wojskowe i zbieramy złoto z podatków oraz produkcji „dóbr konsumpcyjnych”, które powiększają nasz dochód. Są one bardzo ważnymi punktami strategicznymi, dlatego też należy nimi odpowiednio gospodarować. Każde z nich np. powinno posiadać garnizon na wypadek wystąpienia objawów niezadowolenia mieszkańców czy też niespodziewanych ataków przeciwnika. Jak najszybciej trzeba także rozszerzać ich możliwości obronne, budując palisady, a później mury obronne. Są to dość drogie, ale też i opłacalne inwestycje. Potencjał produkcyjny miast jest raczej mały, dlatego też należy go odpowiednio rozszerzać. Trzeba np. inwestować złoto w zakup „licencji” na produkcję danej jednostki wojennej. Należy jednak pamiętać, że specjalistyczne wojska są dość drogie, i to zarówno w produkcji, jak i utrzymaniu. Tu ceny mogą być nawet 20–30 razy większe od kosztu najprostszej piechoty!

8. Gildie i porty też są potrzebne.

Nie można zapominać o innych lokacjach, one także pomagają w rozwoju naszej machiny wojennej. Tu również można rozbudować potencjał „przemysłowy” i tworzyć nowe rodzaje wojsk. W tym przypadku postępujemy podobnie, jak opisałem to powyżej. Należy także pamiętać o utrzymywaniu w takich miejscach garnizonów.

9. Balansowanie budżetem.

Jak już wyżej wspomniałem, należy kontrolować jak największą ilość lokacji zwiększających zasoby finansowe, żywnościowe (w przeliczeniu na złoto) czy też „magiczne”, ponieważ bez tych podstawowych składników nie będzie mogło istnieć nasze państwo – i polityka podbojów zakończy się fiaskiem. Nieuważna i nieskoordynowana rozbudowa sił zbrojnych może szybko doprowadzić do pojawienia się deficytu budżetowego – wydatki zaczną przewyższać dochody. A stać się tak może bardzo szybko. Aby do tego doprowadzić, wystarczy zacząć budowę bardziej skomplikowanych i zaawansowanych jednostek, nie posiadając jeszcze odpowiednio rozbudowanego zaplecza. Taki sam stan rzeczy może mieć miejsce wtedy, gdy zaczniemy uprawiać „masówkę” – produkując szybko i tanio wiele słabych jednostek. Owszem, w ten sposób możemy wystawić duże armie, ale będą one dość szybko niszczone. Zanim jednak zostaną one unicestwione, zdążymy wydać na nie majątek. Dlatego należy unikać takich sytuacji, dokładnie planując swoje wydatki i ewentualne przyszłe koszty. Zawsze należy też posiadać w skarbcu rezerwę na wypadek nieprzewidzianych wydatków – powiedzmy, że powinna ona odpowiadać wysokości wpływów (na czysto!) z dziesięciu tur. Taka rezerwa budżetowa pozwoli szybko zareagować w wypadku pojawienia się nagłych wydatków. Oczywiście mówię tu o sytuacji, gdy nasza gospodarka jest silna, a wpływy są wysokie. Złoto to jednak nie wszystko – gra nie jest tak prosta. W gospodarce równie ważna jest żywność i zasoby magiczne. Ta pierwsza pozwala zwiększyć dochody budżetowe, a dzięki temu wystawiać do walki odpowiednie armie, a ta druga służy rozwojowi „technologicznemu”:)

10. Rozwój technologiczny.

By takowy miał miejsce, należy dysponować odpowiednimi zasobami „magicznymi”. Służy temu kontrola odpowiednich lokacji. Dzięki nim zdobywamy „kryształki” (czy – jak kto woli – „kamienie magiczne”), które mogą być „zamieniane” w odpowiednie techniki czarów. Poza tym czary można zakupić w „zamkach czarnoksiężników”. Nie jest to jednak tania zabawa i raczej jej nie polecam. Rozwój umiejętności magicznych powinien być przeprowadzony w odpowiedniej kolejności –

AGE OF WONDERS

tak, by z jego pomocą można było jak najszybciej korzystać z jak najbardziej śmiercionośnych czarów. W tym celu należy dokładnie orientować się, który czar będzie nam najbardziej potrzebny, a przy okazji możliwy do wykorzystania. Tu najważniejsza uwaga: stosowanie niektórych czarów jest możliwe dopiero po zdobyciu przez naszych bohaterów odpowiednich umiejętności. Poza tym należy pamiętać o odpowiedniej dystrybucji kryształków pomiędzy rozwój czarów i zasoby many (power distribution). Jeśli za bardzo skupimy się na rozwoju, zabraknie nam środków na polu walki!

11. Rozwój i wychowanie bohaterów.

Problem ten jest rozwiązany w tak przejrzysty sposób, że wydaje się być oczywistym. Bohater (czy – jak kto woli – leader) zwiększa swoje umiejętności i doskonali w walce – nabiera „doświadczenia" bitewnego. Gdy zaś zlikwiduje grupę wojsk, w której znajduje się odpowiednia ilość przeciwników, to awansuje. Do dyspozycji dostajemy wtedy pewną ilość punktów (zazwyczaj około dziesięciu) i rozdzielamy je według swojego uznania, odpowiednio balansując rozwojem umiejętności naszego herosa.

12. Leader – oczko w głowie.

Należy pamiętać, że leader powinien walczyć tylko w początkowych etapach gry. Z czasem powinni go odciążyć inni bohaterowie. Jeśli już posyłamy go do bitwy, należy zawsze dać mu osłonę w postaci bardzo silnego oddziału. Nie można zapominać, że leader jest głową naszego państwa i jego śmierć skutkuje szybkim końcem rozgrywki. Jeden nieopatrzny ruch, jedna niepotrzebna bitwa i nasze plany są już nieaktualne...

13. Armie wasalne.

Czasem niektóre armie mogą otrzymać propozycję przejścia na „odpowiednią" stronę. Można skwapliwie skorzystać z takiej propozycji. Należy jednak pamiętać, że wartość bojowa takiej grupy wojsk nie jest zbyt wysoka, ponieważ nie posiada ona ani zbyt dużego morale, ani też umiejętności. Należy więc jak najszybciej skorzystać z tej armii, przyłączając ją do naszych oddziałów. Dzięki temu zabiegowi morale i wartość bojowa danych wojsk ulegają znacznemu polepszeniu.

14. Zdobywanie miast.

Z czasem rozgrywka się komplikuje, a armie przeciwników stają coraz bardziej potężne. Na początku zdobywanie miast czy innych lokacji jest dziecinnie łatwe – wystarczy tylko skierować tam małą grupkę jednostek wojskowych i przystąpić do bitwy – z czasem jednak trzeba stosować potężniejsze armie i bardziej wyrafinowane strategie. Do tego należy liczyć się z tym, że atakowanie miast prawie zawsze wiąże się z oblężeniem danego miejsca, a to znaczy, że należy posiadać odpowiednie jednostki oblężnicze. Jeżeli nie będziemy nimi dysponować, nasza armia podejdzie tylko do murów i będzie bezsilnie zalegać w polu.

15. Walna bitwa – automatyzacja czy ręczne sterowanie?

Gdy wydamy bitwę przeciwnikowi i dojdzie już do walki, to mamy dwa sposoby postępowania. Możemy wszystko postawić na jedną kartę i pozostawić wykonanie posunięć algorytmom komputera, ale nie jest to zbyt rozsądne wyjście, bo słabszy teoretycznie przeciwnik może wybić tego silniejszego „do nogi". Poza tym nie jest to dobre dla liczebności naszej armii – po prostu wygrywając daną bitwę możemy ponieść zbyt duże straty. Polecałbym raczej ręczne sterowanie i przesuwanie oddziałów po mapie. Owszem, jest to trudniejsze i wymaga zastosowania pewnej taktyki, ale odnosimy większe korzyści. Taktyka ta pozwala zminimalizować straty, o ile wykażemy się myśleniem strategicznym. Wiele razy zdarzy się, że pomimo posiadania słabszej armii możemy wygrać z silniejszym (teoretycznie) przeciwnikiem. To jest bardziej realistyczne i stanowi wyzwanie dla każdego szanującego się stratega.

16. Questy, artefakty, labirynty i inne tajemnicze lokalizacje.

Często na mapie dostrzegamy dziwne budowle, struktury czy też tajemnicze oddziały, których pochodzenia nie jesteśmy w stanie przypisać żadnej z występujących tu ras. Są to niespodzianki, które mogą kryć wiele tajemnic czy też „prezentów" dla gracza. Tu można znaleźć duże porcje złota, groźnego potwora czy oddział niebezpiecznych złoczyńców. Pokonując taką grupę często możemy pozyskać cenne przedmioty dla naszego bohatera. Podwyższają one jego skuteczność bojową. Należy jednak być bardzo uważnym, bo pokonanie takich przeciwników nigdy nie będzie proste. Często można też przy tym ponieść wielkie straty i nic nie zyskać w zamian, należy się więc dobrze zastanowić, czy warto ryzykować łomot jedynie dla satysfakcji.

17. Armia marzeń.

Im większym potencjałem ekonomicznym i wojskowym dysponujemy, tym większa szansa na pozyskanie wartościowych bojowników – bohaterów. Ci osobnicy są koniunkturalistami i zawsze ochoczo przyłączają się do tego, kto jest silniejszy. Jeśli będziesz odpowiednio rozbudowywał potencjał ekonomiczny i wojskowy, szybko staną do Twojej dyspozycji, a dzięki temu masz szansę na podwyższenie walorów bitewnych i morale swoich armii. Każdy z bohaterów działa bardzo stymulująco na podległe sobie jednostki – tak, jak czyni to każdy dobry dowódca wojskowy.

18. „Morze, nasze morze...".

Należy pamiętać, by jak najszybciej zdobyć panowanie na akwenach wodnych. Pozwala to na kontrolowanie wszelkich ruchów nieprzyjaciela – o ile tylko będzie się on chciał przemieszczać po terenie, na którym jest duża ilość wysp czy półwyspów. Na obszarach, gdzie wody jest mniej, często mamy do czynienia z przejściami międzylądowymi, które też trzeba kontrolować – jeżeli nie bezpośrednio, to chociaż tak, by mieć ogląd sytuacji, tzn. wiedzieć, gdzie przemieszcza się przeciwnik. Poza tym jeśli wróg dorobi się jakiejś floty, to należy ją szybko zatopić, by nie panoszyła się i nie umożliwiała mu dokonania inwazji na nasze tereny. Panowanie na morzu jest także nieodzowne do wykonania desantów na ziemiach przeciwnika. Jeśli natomiast nie posiadamy dostateczniej przewagi „ognia" na morzu, należy stosować walkę szarpaną i zabawić się w pirata. Także wypady na ziemie przeciwnika i dokonywanie desantów w takim przypadku muszą być niespodziewane, dokonywane z dużą precyzją i szybkością.

19. Rekonesanse

Na końcu (może powinienem powiedzieć: „na początku":) przypomnam o dokonywaniu rekonesansów w terenie. Czasem należy zapuszczać się na ziemie przeciwników, a do rozpoznania najlepiej używać szybkich, choć niekoniecznie najsilniejszych jednostek. Do rekonesansu należy stosować pojedyncze jednostki i systematycznie przeczesywać bliższą i dalszą okolice, najlepiej tam, gdzie mamy swoje posiadłości. Rekonesanse mogą przynieść nam dodatkowe korzyści, bo zawsze możemy natknąć się na bezbronną, ale za to przydatną nam lokację czy jakiś neutralny zamek–miasto, który bez problemu włączymy do swego imperium.

20. Orientuj się!

Zawsze kontroluj budynki, które umożliwiają obserwowanie okolicy. Wieże widokowe są tutaj niezastąpione. Należy szybko podporządkować sobie takie lokacje i zabarykadować się tam swoimi jednostkami – wtedy przeciwnik będzie musiał zdobyć budynek siłą, a to nie jest łatwe. W tym przypadku należy postępować analogicznie do sytuacji z pozostałych lokalizacji, czyli jak najszybciej rozmieścić w nich garnizony, które muszą chronić te miejsca przed zakusami wrednych przeciwników.

To tyle na dziś. Życzę totalnego panowania w Dolinie Cudów! A co do dyplomacji, to kierujcie się prostą zasadą: nigdy nie dowierzajcie swoim sojusznikom, a wrogów niszczcie w pień!

ZAQ

Gathering of Developers

www.ageofwonders.com

DYSTRYBUTOR PL – OPTIMUS
STRONA PL – www.play-it.pl
TERMIN WYDANIA PL – STYCZEŃ
PC WIN'95/98 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

OCENA: 7/10

Eiji Shijo

Wiek: 22 lata
Wzrost: 175 cm
Waga: 63 kg
Grupa krwi: A, Kraj: Japonia
Broń: miecz samurajski

Wróciwszy z ostatniego turnieju Eiji nadal płonie żądzą pokonania swego brata – Sho. Żaden inny przeciwnik nie jest go w stanie usatysfakcjonować – to musi być właśnie jego brat! Na wieść o kolejnym turnieju Toshinden Eiji decyduje się na udział w nim, gdyż ma nadzieję, że właśnie tam spotka brata.

Special Attack

Rekuuzan	Dół, Dół–Przód, Przód + S
Hishouzan	Przód, Dół, Dół–Przód + S
Mukurowari	Tył, Dół, Dół–Tył + S
Ryuuseikyaku (w powietrzu)	Dół, Dół–Tył, Tył + K
Shuugekidan	Dół–Przód + K

Secret Attack

Enjinshuraha	Przód, Dół, Dół–Przód, Przód, Dół, Dół–Przód + HS

Overdrive

Jigokumon	WS + HS + WK + HK

Desperation Attack

Hyakkimoshuuken	Przód, Dół–Przód, Dół–Tył, Dół, Dół–Przód, Przód + HS

Fo Fai

Wiek: 107 lat, Wzrost: 154 cm, Waga: 46 kg
Grupa krwi: AB, Kraj: Chiny, Broń: pazury

Moc Fo można dostrzec już w jego szatańskim uśmiechu – ten uśmieszek pozwala się domyślać, ilu ludzi zginęło z jego ręki. Fo Fai przystępuje do turnieju raz kolejny, ponieważ pragnie, aby jego uśmiech powiększył się jeszcze bardziej.

Special Attacks

Don Pa Pa	Przód, Dół–Przód, Dół, Dół–Tył, Tył + S
Don Don Pa Pa (w powietrzu)	Przód, Dół–Przód, Dół, Dół–Tył, Tył + S
Don Do Ko Shu	Tył, Dół–Tył, Dół, Dół–Przód + S
Don Pa	Dół, Dół–Tył, Tył + S
Ka Po Re	Dół, Dół–Tył, Tył + K

Secret Attacks

Ro Shin Wai Ko	Tył, Przód + HS
Giant Air Sphere	Dół, Dół–Przód, Przód, Tył, Dół–Tył, Dół, Tył + HK+WS
Small Fart	Tył, Góra–Tył, Góra, Góra–Przód, Przód + HK + WS
Big Fart	HK, WS, WK, HS, Przód

Overdrive

Do Do Don	WS + HS + WK + HK

Desperation Attack

Do Do Don Pa Pa	Przód, Tył, Dół–Tył, Dół, Dół–Przód, Przód, Tył + HS

Kayin Amoh – Bounty Hunter

Wiek: 23 lata, Wzrost: 178 cm
Waga: 64 kg, Grupa krwi: AB, Kraj: Anglia
Broń: długi miecz

Stwierdziwszy, że walka przynosi tylko cierpienie, po ostatnim turnieju Kayin odłożył swój miecz. Jednak jego imię jest zbyt sławne, stanowi zbyt smaczny kąsek dla organizatorów turnieju... Aby zmusić go do walki, porywają oni córkę Kayina – Naru. W tej sytuacji, pod przymusem, Amoh przystępuje do walki. Jednak tym razem nie ma zamiaru się hamować...

Special Attack

Sonic Slas	Dół, Dół–Przód, Przód + S
Deadly Raise	Przód, Dół, Dół–Przód + S
Shoulder Crush	Dół, Dół–Tył, Tył + K
Rising Sun (w powietrzu)	Dół, Dół–Tył, Tył + K
Upper Glid	Dół–Przód + HS

Secret Attack

Rainbow Splash	Przód, Dół–Przód, Dół, Tył, Dół–Tył, Tył, Przód, Tył + HK

Overdrive

Hell's Gate	WS + HS + WK + HK

Desperation Attack

Hell's Inferno	Przód, Dół–Przód, Dół, Dół–Tył, Tył, Dół–Tył, Dół, Dół–Przód, Przód + HS

Mondo

Wiek: 43 lata
Wzrost: 179 cm
Waga: 66 kg, Grupa krwi: AB, Kraj: Japonia
Broń: włócznia

Powrócił z tajnymi informacjami organizacji i w momencie, gdy jego klient miał zamiar ją zaatakować, Mondo otrzymał zaproszenie na drugą edycję turnieju. Mimo że jego pracodawcy chcieli, aby zrezygnował z udziału, Mondo udał się w drogę – zrywając umowę wyruszył na spotkanie przeznaczenia.

Special Attacks

Shinbuu Jyoodan Zuki	Dół, Dół–Przód, Przód + S
Gouriki Raijin (w powietrzu)	Dół, Dół–Przód, Przód + S
Gouriki Fuujin	Tył, Dół–Tył, Dół, Dół–Przód, Przód + S
Gouriki Tenbu	Przód, Dół, Dół–Przód + S
Shinbuu Gedan Zuki	Dół, Dół–Tył, Tył + S
Shinbuu Ten Zuki	Tył, Dół, Dół–Tył + S

Secret Attack

Chouriki	Przód, Góra–Przód, Góra, Góra–Tył, Tył, Przód, Dół–Przód, Dół + HS

Overdrive

Chouriki Mondohou	WS + HS + WK + HK

Desperation Attack

Chouriki Daibutsumetsu	Dół, Dół–Przód, Przód, Dół, Dół–Przód, Przód, Tył + HS

Sofia

Wiek: 25 lat
Wzrost: 172,5 cm
Waga: 50 kg
Grupa krwi: A, Kraj: Rosja
Broń: bat

Po swej ostatniej walce Sofia dowiedziała się, że została pozbawiona pamięci. Mimo że przeczytała całe archiwum organizacji, wciąż czuła w sobie niepokojącą pustkę, powracające pytania. Dziewczyna wie jednak, że jest wojownik, który może znać jej przeszłość. Z nadzieją na jego odnalezienie Sofia przystępuje do turnieju.

Special Attacks

Thunder Ring	Dół, Dół–Tył, Tył + S (także w powietrzu)
Aurora Revolution	Przód, Dół–Przód, Dół, Dół–Tył, Tył + S lub Przód, Dół, Tył + S (także w powietrzu)
Love Shower	Tył, Dół–Tył, Dół, Dół–Przód, Przód + K
Rattlesnake	Dół, Dół–Przód, Przód + S

Secret Attack

Salamander	Przód, Dół–Przód, Dół, Tył, Dół–Tył, Tył, Przód, Tył + HS

Overdrive

Love Lover	WS + HS + WK + HK

Desperation Attack

Call Me Queen	Przód, Tył, Przód, Tył + HS

Duke B. Rambert

Wiek: 30 lat
Wzrost: 190 cm
Waga: 75 kg
Grupa krwi: A
Kraj: Francja
Broń: dwuręczny miecz obusieczny

Po pokonaniu swych przeciwników w ostatnim turnieju Duke powrócił do zamku, gdzie rozpoczął szkolenie rycerskie. W jego trakcie otrzymał kolejne zaproszenie. Gdy ujrzał podpis Uranusa, chwycił swój cenny miecz i wyruszył na kolejną walkę.

Special Attacks

Southern Cross	Tył, Przód, Dół–Przód, Dół + S
Death	Dół, Dół–Przód, Przód + S
Helm Crush (w powietrzu)	Dół, Dół–Przód, Przód + S
Hard Rose	Przód, Dół, Dół–Przód + S
Coffin	Dół, Dół–Przód, Przód + K

Secret Attack

Angel Tears	Przód, Dół–Przód, Dół, Dół–Tył, Tył, Przód, Dół, Dół–Przód + HS

Overdrive

Ground Cross	WS + HS + WK + HK

Desperation Attack

The End	Dół, Tył, Dół, Dół–Przód, Przód, Tył + HS

Rungo Iron

Wiek: 31 lat
Wzrost: 196 cm
Waga: 92,6 kg, Grupa krwi: A, Kraj: Ameryka
Broń: stalowa pałka

W uratowaniu jego rodziny pomógł mu Gaia, dlatego Rungo zrozumiał, że ten wcale nie jest jego wrogiem. Na wieść o drugim turnieju staje do walki, by tym samym odwdzięczyć się za pomoc.

Special Attacks

Daichi no Ikari	Dół, Dół–Przód, Przód + S
Daichi no Mezame	Przód, Dół, Dół–Przód + K
Kaze to Taiyo no Ikari	Przód, Dół, Dół–Przód + S
Daichi no Otakebi	Przód, Dół–Przód, Dół, Dół–Tył, Tył + S
Muchwiekri	Dół, Dół–Tył, Tył + K

Secret Attacks

Strong Club Smash	Tył, Przód + HS
7 Kicks	Góra, Góra–Tył, Tył, Dół–Tył, Dół, Dół–Przód, Przód + HK

Overdrive

Dairikugekichindan	WS + HS + WK + HK

Desperation Attack

Daichihyakusai	Tył, Dół–Tył, Dół, Dół–Przód, Przód, Dół–Przód, Dół, Dół–Tył, Tył + HS

Ellis

Wiek: 17 lat
Wzrost: 157 cm
Waga: 46 kg, Grupa krwi: O, Kraj: Turcja
Broń: sztylety

Po tym, jak Ellis dowiedziała się, że Gaia jest jej ojcem, nie była pewna swoich uczuć do niego i powróciła do członków trupy cyrkowej, którzy ją wychowali. Minął rok i Ellis otrzymała kolejne zaproszenie na turniej. Dowiedziała się także, że jej ojciec został uznany za zdrajcę i jest poszukiwany przez organizację. Mimo że nie czuła do niego nic, wyruszyła, by go ratować.

Special Attacks

Lollipop	Dół, Dół–Tył, Tył + S
Arc Slash (w powietrzu)	Dół, Dół–Tył, Tył + S
Soar Window	Przód, Dół, Dół–Przód, Przód + S
Homing Swallow	Dół, Dół–Tył, Tył + K
Screw Dancing (w powietrzu)	Dół, Dół–Tył, Tył + K

Secret Attack

Goodnight Baby	Dół–Przód, Dół, Dół–Tył, Dół, Dół–Przód, Tył, Przód + HS

Overdrive

Kiss, Kiss, Kiss	WS + HS + WK + HK

Desperation Attack

French Kiss	Przód, Tył, Przód, Tył + HS

BATTLE ARENA TOSHINDEN 2

Witam! W tym numerze prezentuję ogólne zasady gry oraz ciosy dla podstawowych zawodników, natomiast za miesiąc poznacie „sekrety" oraz ciosy dla bossów i ukrytych postaci.

OZNACZENIA

S **Slash**
(dowolny atak bronią, HS lub WS)
WS **Weak Slash**
(szybki, słaby atak bronią)
HS **Hard Slash**
(mocny, wolny atak bronią)
K **Kick**
(dowolny kopniak WK lub HK)
WK **Weak Kick**
(szybki, słaby kopniak)
HK **Hard Kick**
(mocny, wolny kopniak)

Aby nie zajmować niepotrzebnie miejsca, od razu przejdźmy do konkretów.

PODSTAWY

Krótkie podbiegnięcie
Przód, Przód
Zwykły bieg
Przód, Przód (przytrzymać)
Szybki odskok do tyłu
Tył, Tył
Atak z biegu
Przód, Przód + WS lub K
Atak podczas biegu
biegnąc wciśnij WS lub K

RZUTY

Każda z postaci może wykonać rzut. Aby to zrobić, należy wcisnąć Tył + HS lub HK, znajdując się blisko przeciwnika.

Wstawanie z ziemi
Zwykłe podniesienie się
nic nie robić
Szybkie powstanie
szybko wciskać przyciski ataku
Przeturlanie się w stronę ekranu L1
Przeturlanie się od ekranu L2
Przeturlanie się do przodu
Przód, Przód
Przeturlanie się w tył
Tył, Tył
Podskok
Góra, Góra

DOBIJANIE LEŻĄCEGO

Kiedy nasz przeciwnik zostanie powalony, możemy go dobić. W TOSHINDEN są dwa rodzaje dobicia: wobec przeciwnika leżącego daleko oraz wobec takiego, który spoczywa blisko Ciebie. Pierwsze dobicie charakteryzuje się tym, że jest silniejsze i można go użyć nawet wtedy, gdy przeciwnik nie leży daleko. Jednak ta dobitka często nie osiąga celu celu, dlatego używaj jej tylko wtedy, gdy jesteś pewien, że wróg nie zdąży się podnieść. Druga forma dobicia jest szybsza i pewniejsza, ale także słabsza. Ważny jest również fakt, że możesz jej użyć tylko wtedy, gdy przeciwnik leży tuż obok Ciebie – nie można np. podbiec i wykonać dobicia (to znaczy można, ale jest to trudne i zazwyczaj nieopłacalne).

Dobicie bliskie WS + WK
Dobicie dalekie HS + HK

Uwaga! Pamiętaj, że musisz poczekać, aż przeciwnik upadnie na ziemię, bo jeśli zaczniesz tę kombinację już w momencie, gdy kieruje się on ku podłożu, to dobitka nie osiągnie celu. Duke nie ma możliwości dobijania, jest na to zbyt dumny. W momencie gdy wciśniesz HS + HK, Duke wykona jedynie obraźliwy gest (taunt), zapełniając tym samym wskaźnik overdrive przeciwnika.

OBRAŹLIWE GESTY...

...czyli znane i lubiane taunty. W TOSHINDEN taunt został przyporządkowany jednemu przyciskowi. Jeśli go wciśniemy, nasza postać zaśmieje się, wykona jakiś gest lub wypowie zdanie w języku japońskim (zwykle wyśmiewa się z niegodnego przeciwnika lub coś w tym stylu). Taunt ma jeszcze tę właściwość, że wypełnia wskaźnik overdrive oraz czyni postać otwartą na wszelkiego rodzaju ataki.

RODZAJE ATAKÓW

Special Attacks

Każda postać posiada kilka takich ataków, które możesz wykonać w każdym momencie gry. Dodatkowo po zmniejszeniu w opcjach poziomu trudności istnieje możliwość przyporządkowania specjali niektórym klawiszom. Wtedy wystarczy wcisnąć dany przycisk, aby wykonać specjala, jednak sposób ten nie działa powyżej czwartego poziomu trudności.

Secret Attack

Możesz go wykonać w każdym momencie gry i jest on najsilniejszym ciosem danej postaci, jednak jego siła jest równoważona trudnością wykonania. Zazwyczaj nie są to proste kombinacje, ale warto się ich nauczyć.

Desperation Attack

Jeśli masz naprawdę mało energii (wskaźnik jest czerwony i miga), możesz wykonać tzw. Desperation Attack. Jest to najsilniejszy atak postaci – potrafi on zabrać wrogowi do 60% energii, a wtedy, oczywiście, odzyskujesz szansę wygrania pojedynku. Pamiętaj jednak, że Desperation Attack możesz wykonać tylko wtedy, gdy pasek energii miga na czerwono.

Overdrive

Można go określić jako odpowiednik Super Combo z serii SF. Na dole ekranu znajduje się wskaźnik zapełniający się zarówno gdy zadajemy ciosy przeciwnikowi, jak i w trakcie zbierania cięgów przez naszą postać. Kiedy znacznik będzie już pełny, możemy wykonać overdrive, czyli silny atak, który może zabrać przeciwnikowi prawie połowę energii. Po jego wykonaniu licznik zeruje się. Aha, czasu na to mamy mało, bo gdy wskaźnik wypełni się do końca, to zaczyna się stopniowo zmniejszać.

COMBOSY

Oczywiście są, ale niestety nie jest ich zbyt dużo. Większość combosów zaczyna się od słabego ataku (bo jest szybszy), następnie wyprowadza się silny atak oraz specjala. Kombinacja danego combosa działa tylko wtedy, gdy pierwszy cios dosięgnie przeciwnika (nawet jeśli został zablokowany). Chain Combos wykonuje się po przez wyprowadzenie zwykłego combosa lub zwykłego ataku i natychmiastowe wykonanie specjala, Secret Attack lub Desperation Attack. Listę combosów dla wszystkich postaci podam w następnym numerze.

Konsolite

Tracy

Wiek: 21 lat
Wzrost: 164 cm
Waga: 48 kg, Grupa krwi: B, Kraj: USA
Broń: pałki tonfa

Jako policjantka Tracy zawsze pozwalała swojemu przeciwnikowi zadać pierwszy cios, by móc użyć ciosów samoobrony jako wymówki do obicia przestępcy. Po otrzymaniu zaproszenia na turniej uśmiechnęła się i chwyciwszy swoje pałki tonfa wyruszyła w drogę.

Special Attacks

Electro Shadow	Tył, Dół–Tył, Dół, Dół–Przód, Przód + S
Honeymoon	Przód, Dół, Dół–Przód + K
Electro Spartan	Przód, Dół, Dół–Przód + S
Jackpot (także w powietrzu)	Dół, Dół–Tył, Tył + K
King Slave	Tył, Dół, Dół–Tył + S

Secret Attacks

Ground Taser	Dół, Przód, Dół–Przód + SI.M.C. Tył, Przód + WK + WS
Blood Cheek	Przód, Dół–Przód, Dół, Dół–Tył, Tył, Przód, Tył + HK

Overdrive

Pale Slider	WS + HS + WK + HK

Desperation Attack

Crazy Planet	Przód, Tył, Przód, Tył + HS

Gaia

Wiek: 40 lat
Wzrost: 214 cm, Waga: 91 kg, Grupa krwi: O,
Kraj: Japonia, Broń: potężny miecz obusieczny

Gdy organizacja dowiedziała się prawdy o turnieju, Gaia został okrzyknięty zdrajcą i skazany na śmierć. W trakcie ucieczki otrzymał zaproszenie podpisane przez Uranusa – swego dawnego wroga. Wiedząc, że nie ma gdzie się ukryć, Gaia zrzucił zbroję i staje do walki.

Special Attacks

Botan	Tył, Dół–Tył, Dół, Dół–Przód, Przód + S lub Tył, Dół, Przód + S
Ougi	Dół, Dół–Tył, Tył + S
Tsubame	Przód, Dół, Dół–Przód + S
Oboro	Dół, Dół–Tył, Tył + K
Tsuki no Wa	Tył, Przód + HS

Secret Attacks

Maryuujin	Góra, Góra–Tył, Tył, Dół–Tył, Dół, Dół–Przód, Przód + HS
Igarashi	Góra, Góra–Tył, Tył, Dół–Tył, Dół, Dół–Przód, Przód + HK

Overdrive

Batsu	WS + HS + WK + HK

Desperation Attack

Gouka no Kurenai	Przód, Dół–Przód, Dół, Dół–Tył, Tył, Dół–Tył, Dół, Dół–Przód, Przód + HS

Chaos

Wiek: 35 lat, Wzrost: 235 cm, Waga: 70 kg
Grupa krwi: B, Kraj: Sri Lanka, Broń: kosa

Chaos to jeden z najlepszych zabójców organizacji. Ludzie boją się go, ponieważ nie znalazła się jeszcze osoba, która byłaby w stanie przeszkodzić mu w wykonaniu wyroku. Przez ostatnie kilka lat zmienił się całkowicie – z gadatliwego szaleńca stał się cichym mordercą. Plotki mówią, że stracił pamięć. Po otrzymaniu zaproszenia Chaos przybywa na miejsce, jednak nikt nie wie, jakie są jego zamiary...

Special Attacks

Gedou Gas	Dół, Dół–Przód, Przód + S
Jadou Wave (w powietrzu)	Dół, Dół–Przód, Przód + S
Zankoku Cutter	Przód, Dół–Przód, Dół, Dół–Tył, Tył + S
Hidou Drill	Tył, Dół–Tył, Dół, Dół–Przód, Przód + K
Mudou Run	Przód, Dół, Dół–Przód + K

Secret Atacks

Flame Burst	Przód, Dół–Przód, Dół, Dół–Tył, Tył, Przód, Tył, Przód + HK+WS
Flaming Swipe	Przód, Dół–Przód, Dół, Dół–Tył, Tył, Dół, Dół–Tył, Dół + HK+WS
Flaming Uppercut	Przód, Dół–Przód, Dół, Dół–Tył, Tył, Przód, Dół, Dół–Przód + HK+WS
Flaming Ground Blast	Przód, Dół–Przód, Dół, Dół–Tył, Tył, Dół, Dół–Przód, Przód + HK + WS
Ground Flame	Przód, Dół–Przód, Dół, Dół–Tył, Tył, Dół–Tył, Dół, Dół–Przód + HK + WS

Overdrive

Choumuzanshibori	WS + HS + WK + HK

Desperation Attack

Kobbamijin	Tył, Dół–Tył, Dół, Dół–Przód, Przód, Dół–Przód, Dół, Dół–Tył, Tył + HS

W końcu musiałem pogodzić się ze swym losem. Zostałem wskrzeszony przez nieco tajemniczego maga imieniem Sardok, który ofiarował mi magiczny zwój oraz talizmany służące do wywoływania zaklęć. Władca tutejszych włości – Tendrick – dołożył jeszcze do mego ekwipunku trochę żelastwa (miecz, zbroja). Dobrze, wszystko się przyda – szczególnie, że mym zadaniem jest zniszczenie tajemniczego kultu Children of Change oraz uratowanie księżniczki, córki Tendricka, która została porwana przez ową sektę. Przede wszystkim muszę jednak odzyskać utraconą pamięć. Wtedy dowiem się, że tak naprawdę, to... Ale o tym przekonacie się już sami, jeżeli zdecydujecie się wyruszyć na pełną niebezpieczeństw wyprawę na wyspę Akhuilon.

LOCKE D'AVERAM...

...to Twoje imię. Lecz zanim rozpoczniesz podróż, powinieneś zapoznać się ze swą postacią w trochę większym stopniu niż tylko poznając jej imię. Okienko charakterystyk bohatera podzielone jest na dwie części: cechy i umiejętności. Pierwszą z głównych cech jest Siła (Strn) – im jest większa, tym rozleglejsze są obrażenia, które zadajesz wrogom podczas walki. Każda zbroja i broń wymaga odpowiedniej wartości tego współczynnika, aby mogła być używana. Następna cecha to Budowa Ciała (Cons). Odpowiada ona za poziom punktów życia (Hit points) oraz wytrzymałości (Fatigue points). O tym, że punkty życia są ważne, nie muszę chyba pisać, jednak wytrzymałość także odgrywa znaczącą rolę – gdy biegasz lub walczysz, współczynnik ten maleje. Jeżeli spadnie do zera, ciosy Twojej postaci zadawane są wolniej i mniej skutecznie, jednak już krótki odpoczynek przywraca punkty wytrzymałości. Również każda zbroja wymaga odpowiedniej wartości Budowy Ciała. Następną cechą jest Zręczność (Agil). Jest ona dość ważna, gdyż określa częstotliwość, z jaką będziesz przewracany przez przeciwnika podczas walki. Jeżeli więc zainwestujesz w Zręczność, trudno będzie Cię obalić. Refleks (Rflx) to z kolei szybkość reakcji Twojej postaci. W skrócie: im większy jest ten współczynnik, tym wrogowi trudniej Cię trafić. Siła umysłu (Mind) odpowiada za ilość punktów magii (preparowanie zaklęć – patrz tabelka 1). Ostatnią z głównych cech jest Luck, czyli Szczęście – im większa jego wartość, tym bardziej prawdopodobne, że wykonywane przez Ciebie czynności zakończą się oczekiwanym efektem.

Kiedy awansujesz na kolejny poziom, po zgromadzeniu odpowiedniej liczby punktów doświadczenia, dwie cechy zwiększają się o jeden punkt (wcześniej musisz je zaznaczyć). Po osiągnięciu piętnastego poziomu można podnosić już tylko jedną cechę, a jesteś w stanie rozwinąć swą postać najwyżej do trzydziestego poziomu (to również maksymalna wartość każdej cechy). Po krótkiej kalkulacji wychodzi więc na to, że podczas całej gry można podnieść swe główne współczynniki o 45 punktów. Warto więc, abyś się zastanowił, w jaki sposób pragniesz budować siłę swego bohatera. Czy chcesz, aby był genialnym wojownikiem (wtedy powinieneś rozwijać jego siłę, budowę

TAB. 1

PREPAROWANIE ZAKLĘĆ

Tworzenie czarów jest naprawdę proste i skuteczne. Do tego celu wymagane są dwa podstawowe składniki: pergamin z zapisanymi formułami oraz poszczególne talizmany. Na pergaminie przedstawiono jak spreparować dane zaklęcie. Aby stworzyć czar, wystarczy postępować ściśle według zapisu, łącząc ze sobą talizmany. Potem należy tylko wypróbować efekt, a zaklęcie zostanie automatycznie zapamiętane. Poniżej prezentuję Wam spis wszystkich dostępnych czarów wraz ze składnikami.

Zaklęcie	Krąg	Potrzebne talizmany
Fire Flash	I	Moon, Sky
Nourish	I	Life
Might	I	Soul
Fist Mastery	I	Life, Soul
Cure Poison	I	Life, Sky
Poison	I	Moon
Meteor Storm	II	Earth, Sky
Quick Sand	II	Earth, Ocean
Regeneration	II	Life, Earth
Dexterity	II	Soul, Stars
Anti–Magic	II	Stars, Sky
Swift Strike	II	Ocean, Moon
Tornado	III	Earth, Stars, Sky
Swamp Pit	III	Ocean, Life, Earth
Stone Skin	III	Moon, Earth
Speed	III	Soul, Life, Stars
Physical Paralysis	III	Life, Moon, Soul
Electric Bolt	IV	Sun, Sky
Fire Wind	IV	Sun, Soul, Stars
Healing	IV	Life, Soul, Sun
Charm	IV	Stars, Sun
Teleport	IV	Ocean, Sky, Stars
Fire Ball	V	Sun, Stars
Blood Drain	V	Soul, Sun, Life
Mana Drain	V	Moon, Soul, Stars
Warrior Born	V	Sun, Moon, Stars, Sky
Invisibility	V	Sky, Soul
Rock Storm	VI	Earth, Sky, Law
Cataclysm	VI	Law, Life, Earth, Sky
Troll Blood	VI	Law, Life
Iron Skin	VI	Ward, Earth, Moon
Neural Paralysis	VI	Ward, Soul, Life
Napalm	VII	Sun, Sky, Law
Ice Storm	VII	Ocean, Life, Law
Ogre Strength	VII	Earth, Moon, Law, Ward
Weapon Mastery	VII	Moon, Sun, Soul, Sky
Ice Bolt	VIII	Ocean, Sky, Life
Armageddon	VIII	Stars, Earth, Sky
Advanced Healing	VIII	Law, Soul, Sky
Quicksilver	VIII	Sky, Ocean, Earth
Full Paralysis	VIII	Ward, Life, Soul, Moon
Vampiric Drain	IX	Death, Life, Soul
Crystalism	IX	Stars, Sky, Death, Chaos
Essence Drain	IX	Soul, Chaos
Aura	IX	Ward, Life, Soul, Stars
Maelstrom	X	Death, Chaos
Restore Life	X	Life, Soul, Law
Immortal Might	X	Soul, Earth, Moon, Chaos

TAB. 2

NAPOJE

Nazwa	Efekt
Lesser Healing	+100 do Health
Lesser Mana	+100 do Mana
Lesser Restoration	+100 do Health i Mana
Greater Healing	+400 do Health
Greater Mana	+400 do Mana
Greater Restoration	+400 do Health i Mana
Enchanted Healing	+800 do Health
Enchanted Mana	+800 do Mana
Enchanted Restoration	+800 do Health i Mana
Cure Poison	Leczy zatrucie

REVENANT

ciała, zręczność oraz refleks), czy też może preferujesz czary (wtedy podstawową cechą jest Mind)? Zasadniczo jednak nie warto się specjalizować. W tej grze najlepiej sprawdza się podstawowa postać, która, wspomagając się zaklęciami, rozłoży przeciwnika na łopatki w walce wręcz. Oprócz głównych cech mamy tu także umiejętności. Można je rozwijać podobnie jak doświadczenie, jednak wzrost poziomu zdolności odbywa się już samoczynnie. Po prostu jeżeli używasz konkretnej umiejętności, to przyporządkowane jej zostaną jakby osobne punkty doświadczenia. Zdolności, w przeciwieństwie do cech, można rozwijać bez ograniczeń.

MISTHAVEN

Na samym początku rozgrywki odwiedzisz miasto przylegające do zamku. Jest ono podzielone na trzy poziomy. Na każdym z nich znajdują się interesujące miejsca, które będziesz regularnie zwiedzać w trakcie przygody.

Poziom trzeci

Na najwyższym poziomie natkniesz się na dom mistrza Jonga. To właśnie on co jakiś czas będzie Cię uczył nowych technik walki – po prostu odwiedź go, gdy zdobędziesz kilka poziomów doświadczenia. Jeżeli Jong stwierdzi, że jesteś już gotów do szkolenia, zaprezentuje Ci na manekinie nowy cios. Musisz go powtórzyć, używając odpowiedniej kombinacji klawiszy, która wyświetli się na ekranie. Jeżeli Ci się powiedziecie, zostaniesz nagrodzony brawami, no i oczywiście staniesz się groźniejszy w walce. Masz też możliwość bezkrwawego wypróbowania swego nowego ciosu podczas sparringu z Jongiem. Jeśli chcesz wciąż doskonalić swe umiejętności, to pamiętaj, by powracać do tego miejsca zawsze, gdy tylko jesteś w mieście.

Poziom drugi

Idąc w lewo natkniesz się na dom medyka. Handluje on napojami, które regenerują cechy Twej postaci (życie oraz manę). Warto zrobić sobie spory zapas tych napitków, bo jeśli podczas walki nie będziesz miał możliwości uzupełnienia sił, to może być kiepsko. Charakterystyki napojów, w które możesz zaopatrzyć się u medyka, znajdziesz w tabelce nr 2. Idąc dalej dotrzesz do miejsca, gdzie na rogu ulicy możesz wpaść do sklepu z akcesoriami magicznymi. Tu, u miłego pana, który cały czas z zapałem pracuje miotłą, porządkując swą posesje, możesz zakupić pierścienie magiczne, amulety ze specjalnymi zdolnościami, a także suchy prowiant. Niestety, tutejsza oferta nie jest zbyt wysublimowana, a magicznych artykułów mogłoby być trochę więcej. No, ale oczywiście lepiej mało niż nic:)

Idąc dalej ulicą po kilku krokach zobaczysz szyld z napisem „Biblioteka". Witaj w skarbnicy wiedzy! Nad tą książnicą pieczę sprawuje człek o imieniu Geralt. Już na samym początku gry możesz zwiedzić tę bibliotekę i „wypożyczyć" sobie różne opasłe tomiszcza. Ich przestudiowanie zajmie Ci trochę czasu, warto jednak to zrobić, gdyż z książek możesz dowiedzieć się wielu rzeczy o przeszłości tego świata (a pamiętaj, że straciłeś pamięć i dzięki takim wskazówkom masz szansę wpaść na trop wydarzeń, które miały miejsce podczas Twej minionej egzystencji). Poza tym Geralt to bardzo wartościowa postać – posiada sporą wiedzę, i to praktycznie na każdy temat. Jeżeli podczas wyprawy najdą Cię jakieś wątpliwości, odwiedź go, a być może wszystko się wyjaśni.

Na samym końcu ulicy znajduje się sklep z bronią. Prowadzi go dziwna istota–hybryda, połączenie człowieka z kotem. Tu można zaopatrzyć się w to, co tygryski lubią najbardziej, czyli wszelaką broń białą (tabelka nr 3).

Poziom pierwszy

Tutaj, tym razem zaraz koło schodów, znajduje się siedziba zbrojmistrza. Wybór towarów jest naprawdę duży, jako że komplet zbroi składa się z wielu elementów: hełmu, rękawic, napierśnika, nagolenników i butów. Obowiązuje tu taka sama zasada, jak w sklepie z bronią: im dalej jest produkt na liście, tym lepszy, ale i, rzecz jasna, droższy. Odwiedzaj często zbrojmistrza, aby sprawdzić, czy są nowe towary, ale także po to, aby sprzedać to wszystko z ekwipunku, co zaśmieca Ci sakwy. Idąc w prawo na samym końcu ulicy natkniesz się na nie rzucającą się w oczy tawernę. Jest w niej kilka osób, które możesz przepytać (pozdrowienia dla tancerki!), wzbogacając w ten sposób swą wiedzę o miejscowym folklorze, ale poza tym rozmowy te nie mają żadnego wpływu na dalszą rozgrywkę. Jest oczywiście jeden wyjątek: przy pierwszym z brzegu stoliku siedzi pijaczyna, z którym wiąże się praktycznie jedyny w tej grze poważny, dodatkowy „quest", który musisz wypełnić. Nabzdryngolony gość nazywa się Gus i opowie Ci pewną historię. Wysłuchaj jej uważnie. Jej treść sprowadza się to do tego, że dziadek pijaczka posiadał pewien wyjątkowy amulet, zwany „Amulet of Rogoss". Ten przedmiot jest Ci potrzebny, abyś mógł dostać się do obozu Ogroków – miejsca, przez które wiedzie jedyna droga do jaskiń. A tam właśnie musisz się udać. Amulet of Rogoss został kiedyś podarowany Ogrokom za męstwo w walce i teraz każdy jego posiadacz będzie cieszył się ich szacunkiem (jeżeli tylko, oczywiście, zdoła im wytłumaczyć, w jaki sposób wszedł w posiadanie artefaktu...).

Oczywiście Gus nie pomoże Ci za darmo, i tu sprawa się lekko komplikuje. Bo sam pomyśl: kiedy zazwyczaj „idziemy na piwko"? Ano wtedy, gdy jakaś panna złamie nam serce. Tym razem chodzi o panią imieniem Harowen. Otóż uciekła ona od Gusa, a przy okazji zabrała ze sobą dość cenny przedmiot – Diamond Ring. Nasz pan „Złamane Serce" chce go odzyskać. Okazuje się, że jego ukochana znajduje się w Ancient Tower. Wieżę możesz odnaleźć z łatwością, jeśli tylko powłóczysz się troszkę po pobliskim lesie. Teraz porozmawiaj z Geraltem, który opowie Ci wiele interesujących rzeczy na temat owej budowli. Aby ją otworzyć, potrzebujesz klucza o nazwie „Solaria". Niestety, posiada go gość imieniem Jason, którego porwały małe stworzonka o nazwie Drughs. Bestyjki trzymają teraz nieszczęśliwca w swoim obozie – znajdziesz go na północ od Ancient Tower. Kiedy uratujesz Jasona z opresji, ten z wdzięczności podaruje Ci Solarię. Teraz droga do wieży stoi już otworem.

W środku budowli znajdziesz Harowen. Podstępna kobieta wyśle Cię na górę (skorzystaj z teleportu), mówiąc, że tam właśnie znajdziesz poszukiwany pierścień. Niestety, na miejscu czeka Cię mała niespodzianka – smok. Musisz go zgładzić, używając swego całego wojowniczego kunsztu, i odzyskać Diamond Ring. Dokonawszy tego, użyj portalu i przy jego pomocy wróć do miasta. Na pierwszym poziomie udaj się na lewo, w stronę stoczni, a znajdziesz dom Gusa. Widząc, że wypełniłeś powierzone zadanie, gospodarz pomoże Ci w dalszych przygodach. Wątpliwej jakości tratwą udacie się na wyspę o nazwie Arakna. Zbadaj ją dokładnie – powinieneś dojść do teleportu. Tam czeka Cię dość ciężki pojedynek z wielkim pająkiem, Widowettem. Na szczęście jest on wrażliwy na niektóre zaklęcia, np. „Fire Flash". Kiedy go zgładzisz, wejdziesz wreszcie w posiadanie Amulet of Rogoss. Teraz wystarczy powrócić do miasta, a następnie odszukać wejście do siedziby Ogroków (znajduje się na skraju lasu) – potem to już z górki!

Za miesiąc zapraszam do drugiej części Imadła.

Nubarus

TAB. 3

BRONIE

Nazwa	Obrażenia	Wymagana Siła	Koszt w złocie
Short Sword	+13	16	195
Club	+14	16	210
Bone Pickaxe	+16	16	225
Stone Axe	+17	16	225
Ball Racker	+18	16	270
Studded Bat	+21	17	570
Bone Sickle	+22	17	660
Maul	+25	18	1 500
Morning Star	+30	18	1 800
Sickle	+30	18	1 800
Battle Axe	+39	18	2 340
Flagged Mace	+40	18	2 400
Pointed Maul	+42	18	2 520
Soul Cleaver	+45	19	4 050
Long Sword	+55	19	4 950
Broad Sword	+60	19	5 400
Ranger Sword	+65	20	9 750
Bastard Sword	+70	20	10 500
Claymore	+73	20	10 950
Valkyrie Sword	+75	20	11 250
Blackened Morningstar	+80	20	12 000
Katana	+85	21	19 550
Flamberge	+90	21	20 700
Golden Morningstar	+100	21	23 000
Ninja To	+105	22	31 500
Magic Sceptre	+110	22	33 000
Charred Claymore	+115	22	34 500
Spiked Maul	+120	22	36 000
Berserk Sword	+125	23	56 250
Shining Razor Mace	+130	23	58 500
Dwarven Axe	+135	23	60 750

Eidos Interactive

www.eidos.com

DYSTRYBUTOR PL – MIRAGE
STRONA PL – www.mirage.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95 Min. Pentium 233, 32 MB RAM

OCENA: 7/10

Pecety przyszłości będą zapewne stanowić centrum domowego zestawu audio–wideo. Wszystkie niezbędne funkcje zintegruje się w jednym układzie – odpowiedzialnym za odbiór telewizji, radia, generowanie i obróbkę grafiki – dziś jest to już prawie w zasięgu ręki

Tunery TV

Tunery telewizyjne nie są raczej najczęściej kupowanymi urządzeniami dodatkowymi, które trafiają do naszych maszyn, w przeciwieństwie do kart graficznych i dźwiękowych czy też innej, standardowej „konfekcji" komputerowej.

Do testów dostaliśmy cztery tunery telewizyjne, jeden z nich wyposażono także w tuner radiowy. Prezentowały one dość mocno zróżnicowany poziom wykonania, jakość odtwarzanego obrazu oraz, oczywiście, ceny. Od razu nasuwają mi się pewne ogólne wrażenia. Przede wszystkim – najlepszy obraz można było uzyskać używając tunera zewnętrznego. W sumie, nic w tym dziwnego – w takiej sytuacji sygnał jest lepiej osłonięty przed zakłóceniami, nie musi także pokonywać drogi przez kartę graficzną. Równocześnie jednak tuner zewnętrzny nie daje możliwości przechwytywania obrazu czy też jego modyfikowania (pod tym ostatnim określeniem kryją się, ma się rozumieć, jak najbardziej zgodne z prawem zabawy amatorskie dekodowania najróżniejszych złośliwie zakodowanych programów, jakie znaleźć można w eterze). W sumie, tunery TV to dość logiczne rozszerzenie możliwości każdego komputera. Jeśli na Twoim biurku nie stoi jeszcze, poza monitorem, dodatkowy telewizor, to stosunkowo małym kosztem możesz zafundować sobie odbiór programów transmitowanych zarówno przez stacje naziemne, jak i przez kablówkę. W połączeniu z odtwarzaczem DVD pozwoli to stworzyć wcale nie najgorszy kombajn multimedialny.

Pooh

Sprzęt do testów dostarczyła firma:
MEGABAJT
tel. (0–22) 633 11 99
ul. Rydygiera 8
01–793 Warszawa
www.megabajt.com.pl

AVerMedia JoyTV

wejścia: antena TV, VGA, composite video, s–video, audio (2x chinch)
wyjścia: VGA, composite video, audio (2x chinch), audio (minijack)
stereo NICAM: NIE
możliwość zmiany kolejności stacji: TAK
możliwość nadania stacji nazwy: NIE
pilot: TAK
telegazeta: NIE
ocena: 5/5
cena (z VAT) – ok. 490 zł

Model JoyTV jest jedynym w naszym teście tunerem zewnętrznym. Wiążą się z tym, jak zwykle, zarówno plusy, jak i minusy. Cechy ujemne to przede wszystkim brak możliwości współpracy z komputerem. W gruncie rzeczy można spokojnie używać urządzenia bez komputera – tuner podłącza się jako przelotkę pomiędzy pecetem i monitorem, i to tylko za pomocą kabla prowadzącego do tego drugiego. Brak tu jakiejkolwiek płytki ze sterownikami czy też dodatkowym oprogramowaniem, bo tuner jest jednostką w pełni samodzielną. Testowany model pracuje jedynie w trybie pełnoekranowym. Źródło sygnału wybierane jest przyciskiem na obudowie urządzenia lub też na pilocie, podobnie można zmieniać program czy też regulować głośność. Pozostałe funkcje dostępne są jedynie z pilota. To przy jego pomocy (oraz przy użyciu menu wyświetlanego na ekranie) programuje się poszczególne kanały (choć, oczywiście, tuner sam może je skanować – trzeba przyznać, że robi to dość wolno), wybiera źródło sygnału spośród wejść wideo, antenowego i s–video czy też ustawia preferowaną kolejność kanałów.

Tak jak budowa stanowi o kilku wspomnianych wadach, tak też przesądza o najważniejszej zalecie modelu – daje on absolutnie NAJLEPSZY obraz spośród wszystkich testowanych modeli. Co prawda nie można się nim cieszyć podczas pracy z komputerem, ale jego jakość w pełni rekompensuje tę wadę.

AVerMedia TVCapture 98

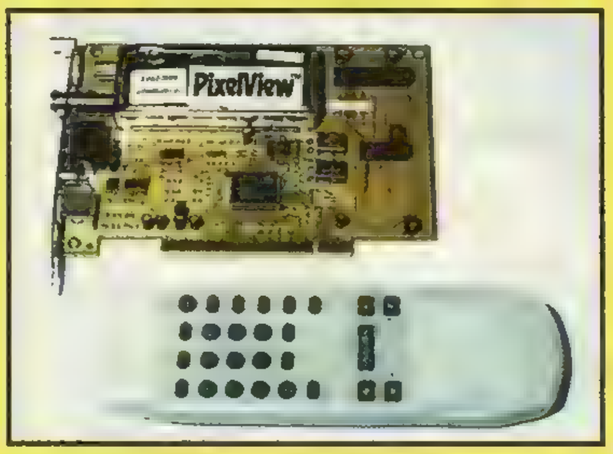
układ: Bt878
wejścia: antena TV, composite video, s–video, audio (minijack)
wyjścia: audio
stereo NICAM: NIE
możliwość zmiany kolejności stacji: TAK
możliwość nadania stacji nazwy: NIE
pilot: TAK
telegazeta: TAK
ocena: 4/5
cena (z VAT) – ok. 510 zł

Drugie z testowanych urządzeń firmy AVER MEDIA to klasyczny tuner wewnętrzny. Daje on obraz wideo niezłej jakości (jednak zdecydowanie gorszy niż opisywany powyżej model zewnętrzny – chwilami pojawiają się zniekształcenia na krawędzi przedmiotów, zwłaszcza tych szybko poruszających się), przyzwoicie działa też jego przechwytywanie. Panel sterujący może mieć, zależnie od preferencji użytkownika, różne rozmiary: od wersji najprostszej – ze zmianą kanałów i regulacją głośności, aż do pełnej – z udostępnionymi wszystkimi opcjami. Ciekawy jest też sposób obsługi czytnika CD/DVD – korzystając z jednego panelu/pilota można zarówno oglądać programy telewizyjne, jak też i słuchać płyt. To całkiem rozsądny krok w stronę domowej stacji multimedialnej.

PixelView Play TVPro

układ: Bt878
wejścia: antena TV, antena radiowa, pilot, composite video, s–video, audio (minijack)
wyjścia: audio (minijack)
stereo NICAM: NIE
możliwość zmiany kolejności stacji: NIE
możliwość nadania stacji nazwy: TAK
pilot: TAK
telegazeta: TAK
ocena: 4/5
cena (z VAT) – ok. 380 zł

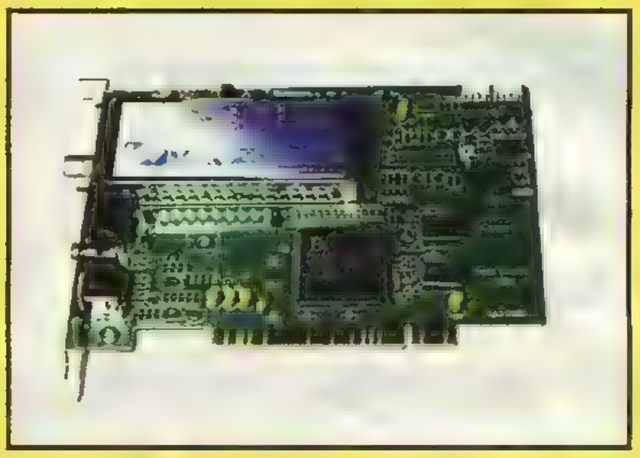
Ogólnie rzecz biorąc, jest to przyzwoita karta za dość rozsądną cenę. Urządzenie firmy PIXEL VIEW to połączone w jednej karcie: tuner telewizyjny i radiowy. Do obsługi obu urządzeń używane są oddzielne panele sterujące, jednak utrzymane w tej samej stylistyce. Karta daje obraz niezłej jakości, jednakże czasami pojawiały się na nim niewielkie zniekształcenia. Męczący jest brak możliwości ustalenia własnej kolejności kanałów, można jedynie wybrać dziesięć ulubionych. Wiąże się z tym jednak pewien problem: programy „ulubione" można ustalić jedynie z panelu widocznego na ekranie komputera, niemożliwe jest to natomiast przy użyciu pilota – zupełny absurd! Na osłodę każdemu programowi można nadać własną nazwę. Możliwe jest także przechwytywanie sekwencji wideo. Funkcja ta działa dość wydajnie, program gubi niewiele klatek na sekundę. Tuner radiowy również działa porządnie – urządzenie wyłapuje stacje z zakresu 70–108 MHz (tzw. „wysoki" oraz „niski" UKF), i to zarówno te o silnym, jak też i te o nieco słabszym sygnale. Sterowanie jest bardzo proste, a to dzięki ergonomicznemu panelowi. Do obsługi tunera radiowego można także używać pilota.



Zoltrix Face to Face TV Max

układ: Bt848
wejścia: antena TV, composite video, s–video, audio–in na karcie
wyjścia: audio (minijack), audio–out na karcie
stereo NICAM: NIE
możliwość zmiany kolejności stacji: NIE
możliwość nadania stacji nazwy: NIE
pilot: NIE
telegazeta: TAK
ocena: 3/5
cena (z VAT) – ok. 250 zł

Jest to najtańsza oraz, niestety, najgorsza propozycja. Nie chodzi mi nawet o jakość wyświetlanego obrazu, gdyż ta nie jest taka najgorsza, jednak inne elementy nieco dają się we znaki. Przede wszystkim – nie najlepsze wykonanie. W porównaniu z innymi testowanymi modelami taka np. jakość styków była po prostu niezadowalająca, a ich konstrukcja sprawiała wrażenie raczej mało solidnej. Po drugie – brak pilota. Być może spora część użytkowników i tak by z niego nie korzystała, jednak jest to czasami naprawdę przydatny element. I w końcu – program sterujący. Niby oferuje on podstawowe funkcje, jakich należałoby się po nim spodziewać, ale doprawdy – nic ponadto. Jest dość toporny i poza absolutnie niezbędnymi opcjami właściwie brak tu jakichś bardziej wyrafinowanych możliwości konfiguracyjnych. Jednym słowem, całość przeznaczona jest raczej dla oszczędnego i mniej wymagającego użytkownika.



Na nasze łamy trafiają zwykle recenzje sprzętu raczej wysokiej jakości, rozbudowanego, a co za tym idzie – dość drogiego. Czas więc na propozycję dostępną dla każdej kieszeni

Gravis Destroyer

DESTROYER firmy GRAVIS to model niemalże najprostszy z możliwych. Posiada jedynie dwa przyciski oraz przepustnicę. Na kablu znaleźć można także, jakże charakterystyczną dla produktów GRAVIS-a, przejściówkę, pozwalającą podłączyć do jednego portu gier dwa modele tejże firmy. Od podstawowych konstrukcji konkurencji odróżnia go jedynie niezły, rzucający się w oczy, obły kształt, przypominający nieco bumerang czy też znak Batmana (no, może to nieco zbyt daleko idące porównanie).

Plastikowa gałka przyzwoicie leży w dłoni. Choć od produktów z wyższej półki dzieli ją pod względem ergonomii pewien dystans, mogłaby być ona nieco lepiej wyprofilowana. Przyciski są dobrze rozmieszczone i łatwo dostępne. Pod tym obsługiwanym przez kciuk znajduje się dziwna, gumowa podkładka – zapewne została zaprojektowana jako mająca nieść oparcie dla spracowanych palców, lecz raczej nie spełnia tego zadania. Poza tym należy zwrócić uwagę, iż DESTROYER może być wykorzystywany przez osoby leworęczne – symetryczny kształt zapewnia wygodną obsługę dowolną dłonią.

Joystick jest w miarę stabilny, jednakże przy gwałtowniejszych ruchach gałki podstawa ma tendencję do odrywania się od podłoża. Przy modelu tak lekkim przydałyby się jakieś przyssawki, skoro nie można liczyć na utrzymanie się go na blacie samym tylko ciężarem.

Inną, drobną bo drobną, ale jednak wadą, jest według mnie zbytnia lekkość, z jaką gałka obraca się wokół obu osi. Być może to tylko kwestia przyzwyczajenia, ale wydaje mi się, że gdyby stawiała ona większy opór, to sterowanie byłoby nieco łatwiejsze.

Jednakże, nawet pomimo tych niedociągnięć, DESTROYER to całkiem niezły joystick. Zresztą, czy ktokolwiek za tę cenę wymagać może maksymalnie dopracowanej, wyrafinowanej konstrukcji? Raczej nie – dostaje więc model może nie tak oszałamiający, ale sprawny i dość solidny.

Pooh

Sprzęt do testów dostarczyła firma:
ACCO POLSKA
Falenty Nowe, ul. Róży 11
05–090 Raszyn
tel. (0–22) 715 34 22 do 24
www.acco.com.pl
Cena (z VAT) – ok. 55 zł

W ostatnim roku XX wieku będziemy świadkami wprowadzania kolejnych technologii. Część z nich umrze śmiercią naturalną, część odmieni nasze życie. Najlepiej zapowiadają się te, związane z szeroko pojętą telekomunikacją i cyfrowymi urządzeniami przenośnymi

Co prawda telefony komórkowe jako takie leżą poza granicami naszych bezpośrednich zainteresowań, jednakże jest to na tyle dynamicznie rozwijająca się gałąź produktów, że należy im się chwila uwagi, gdyż proces integrowania komórkowców z komputerami zaczyna być coraz wyraźniejszy. Pierwsze, nieśmiałe próby polegały po prostu na podłączeniu komórki do komputera i korzystaniu z niej jak z modemu – co prawda bardzo powolnego (pierwotnie był to przesył rzędu jedynie 9600 bps) i drogiego w utrzymaniu, jednakże w pewnych sytuacjach po prostu niezastąpionego. Przełomowym modelem była NOKIA 9000 COMMUNICATOR. Nie bez kozery nazywana „cegłą", stanowiła jednak dość udaną próbę połączenia prostego komputera i telefonu. Korzystanie z niej było dość uciążliwe, szybkość transmisji nadal niewielka, jednak pierwszy krok został zrobiony. W chwili obecnej łączenie telefonu z komputerem (z oczywistych względów najczęściej przenośnym) jest już powszechne. Choć telefony powoli przejmują funkcje komputerów, to jednak czynią to w sposób bardziej subtelny niż wspomniana NOKIA. Możliwe jest np. wysyłanie e–maili czy też ich otrzymywanie bez konieczności posiadania komputera. To na razie pierwsze, drobne próby. A jak będzie w przyszłości? Drogę rozwoju wyznaczają w tej chwili dwie technologie – WAP oraz BLUETOOTH. Zacznijmy od pierwszej z nich.

WAP

WAP to skrót od Wireless Application Protocol. Technologia ta została opracowana przez połączone siły firm NOKIA, UNWIRED PLANET, ERICSSON i MOTOROLA. Jest ona, w gruncie rzeczy, modyfikacją istniejących już wcześniej i opracowywanych na własną rękę technik, takich jak Smart Messaging, TTML, HDML czy HDTP. Mówiąc w największym skrócie, pozwolić ma ona na korzystanie z zasobów Internetu bezpośrednio, za pomocą urządzeń przenośnych. Poza telefonami chodzi tu także o pagery czy też wyposażone w odpowiednie łącza palmtopy i notebooki. Niestety, każdy, kto próbował kiedykolwiek połączyć się z Netem przez komórkę, wie, jaką mordęgą jest przeciskanie przez wolniutkie łącze zawartości dowolnej strony WWW. No tak, tyle tylko, że w tym wypadku nie chodzi o korzystanie z Netu w tradycyjnym tego słowa znaczeniu. Dla potrzeb WAP opracowana będzie cała nowa infrastruktura, zapewniająca przetwarzanie danych na format bardziej strawny (a przede wszystkim – zajmujący mniej miejsca) dla przenośnych telefonów. Bramę pomiędzy siecią komórkową a Internetem stanowić będą serwery WAP Proxy. Za ich pośrednictwem mają być przekazywane informacje (np. strony WWW) zapisane w języku WML (Wireless Markup Languge), wzorowanym na HTML–u, ale umożliwiającym znaczne „odchudzenie" plików. Biorąc jednak pod uwagę, że stron zapisanych w HTML–u jest o niebo więcej niż powstanie ich w WML–u, skonstruowane zostaną także serwery (WML konwerter) mające tłumaczyć informacje z jednego języka na drugi (ze względu na ich pokrewieństwo nie powinno to stanowić problemu). Użytkownicy korzystać będą, jak już wspomniałem, z urządzeń przenośnych, wyposażonych w przeglądarki WAP. W zasadzie, ze względu na wymagania techniczne oraz możliwości, powinny one nosić nazwę „mikroprzeglądarek" – przy użyciu kilkuset kilobajtów pamięci i miniaturowego ekranu mają przecież zapewnić w miarę wygodne korzystanie z interaktywnych usług.

ERICSSON R380 po otwarciu klapki zmienia się z klasycznego telefonu w poręczny palmtop

BLUETOOTH HEADSET firmy ERICSSON jest pierwszym urządzeniem wykorzystującym tenże standard, jakie trafiło do masowej produkcji. Dzięki niemu prowadzenie rozmów z telefonem schowanym w kieszeni jest banalnie proste

Filigranowy odtwarzacz SONY mieści ponad dwie godziny muzyki i można schować go w kieszonce na długopisy!

Oczywiście system ten rozwinie się dopiero w chwili, gdy do powszechnego użytku trafią telefony zgodne ze standardem WAP. Cała technologia została opracowana już ponad półtora roku temu, jednakże do tej pory, ze względu na brak odpowiedniego sprzętu, operatorzy sieci komórkowych raczej niechętnie inwestowali w jej rozwój. W chwili obecnej dostępnych jest już kilka modeli zdolnych do korzystania z dobrodziejstw nowego systemu. Najpopularniejsze z nich to np. NOKIA 7110 lub ALCATEL ONE TOUCH POCKET. Wyposażone są one w duże wyświetlacze (ten użyty w aparacie NOKIA ma rozdzielczość 96x65 punktów, co w stosunku do modeli z serii 61xx stanowi poprawę o 80%) i przeglądarkę WAP. W pilotażowym programie przeprowadzanym we Francji przez operatora SFR–Cegetel przy użyciu ALCATEL–a można było np. sprawdzić rozkład pociągów, stan konta czy też zarezerwować bilety do teatru lub na samolot. Niestety, okazuje się, że dotychczas dostępne techniki transmisji danych pomiędzy telefonem a operatorem są zbyt wolne jak na potrzeby WAP. Dopiero wprowadzenie szybszych łączy pozwoli w pełni wykorzystać zalety systemu, a to z kolei powinno nastąpić już w tym roku.

Błękitny ząb

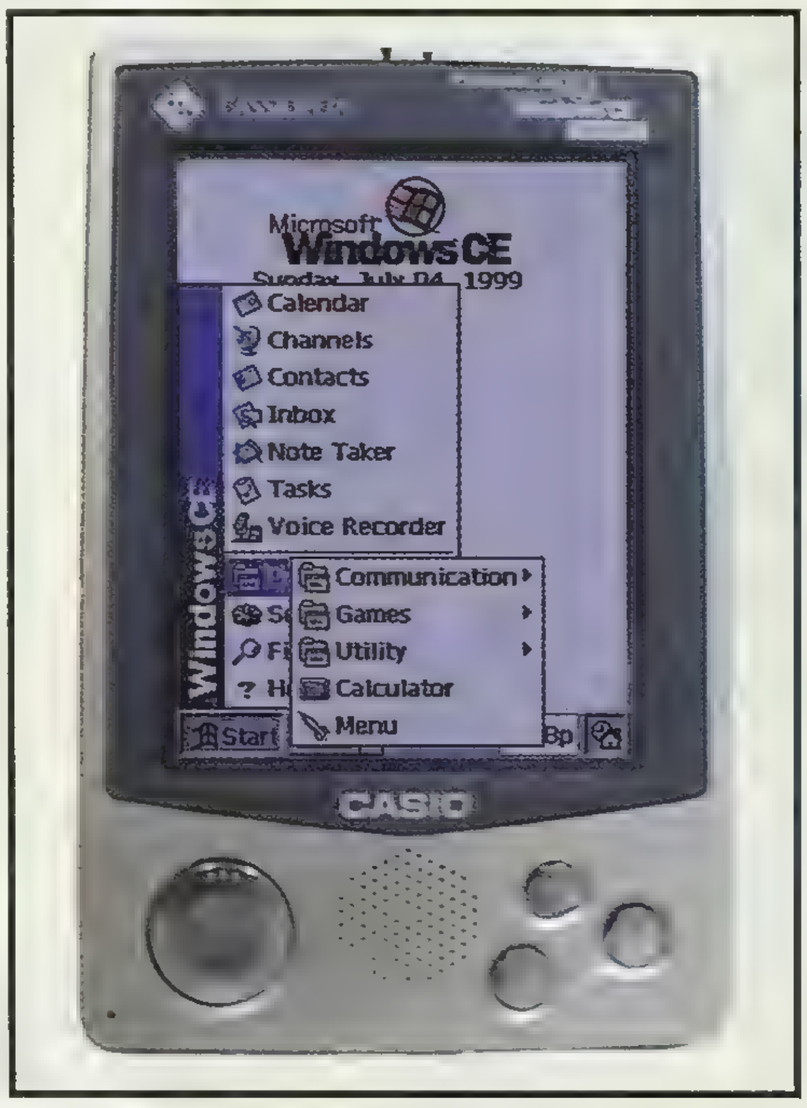
Zainteresowała Was informacja o WAP? No cóż, najciekawsze dopiero za chwilę! O ile bowiem opisana wyżej technologia stanowi jakby podstawę programową, działającą w tle, o tyle teraz opowiem o platformie o wiele bardziej spektakularnej. Mam na myśli standard transmisji bezprzewodowej BLUETOOTH. Podobnie jak WAP, jest on wynikiem współpracy kilku firm.

Trendy 2000

W roku 1998 ERICSSON, NOKIA, TOSHIBA, INTEL i IBM stworzyły BLUETOOTH SPECIAL INTEREST GROUP, mającą za zadanie opracowanie nowego standardu transmisji. Można zadać sobie pytanie: „Dlaczego w ogóle jest nam potrzebny jakiś nowy system? Przecież istnieją już urządzenia korzystające z transmisji w podczerwieni czy też na drodze radiowej". Owszem, jednakże wszystkie te rozwiązania mają jedną zasadniczą wadę – są mało uniwersalne, nawet jeśli obsługują kilka różnych typów urządzeń. BLUETOOTH ma być standardem absolutnie uniwersalnym. Współdziałać z nim będą telefony komórkowe, komputery, palmtopy, słuchawki, odtwarzacze MP3, elektroniczne portfele, automaty z napojami, zegarki i co tylko można sobie wyobrazić.

Możliwości tego systemu są, delikatnie rzecz ujmując, trudne do oszacowania. ERICSSON zapowiada, na przykład, wypuszczenie na rynek elektronicznego portfela (zostało już podpisane odpowiednie porozumienie z firmą VISA). Miałoby to być urządzenie, do którego wkładałoby się kartę kredytową, a następnie dane z niej byłyby kodowane (standard SET – Secure Electronic Transaction) i przesyłane (oczywiście przez BLUETOOTH) do terminala płatniczego. Wszystko bezprzewodowo, nawet bez wyjmowania portfela z kieszeni – standard ma zapewniać kontakt pomiędzy urządzeniami oddalonymi od siebie na odległość do 10 metrów (przy użyciu wzmacniacza – do 100 metrów) z szybkością do 1 MB/s. W ogóle standard ten ma zapewnić rozwój urządzeń typu INFOWEAR, czyli modułów elektronicznych noszonych „na sobie", spełniających najróżniejsze, czasami trudne do przewidzenia zadania. Wizja uniwersalnego urządzenia, będącego połączeniem telefonu, karty kredytowej czy też identyfikatora, staje się coraz bliższa, niczym w „Limes Inferior" Zajdla. Miejmy tylko nadzieję, że nasze społeczeństwo nie zostanie tak podporządkowane władzy, jak tamto. Ale to już temat raczej do działu CYBERSPACE niż HARDWARE.

Warto zwrócić uwagę na kilka możliwości wykorzystania BLUETOOTH w życiu codziennym. Weźmy taki telefon komórkowy. Dzięki tej technice korzystanie z niego może stać się o wiele bardziej elastyczne – poza domem działałby on na dotychczasowych zasadach, korzystając z sieci stacji bazowych, a w chwili wejścia użytkownika do domu zacząłby korzystać z linii stacjonarnej (oczywiście, jeśli wcześniej kupiliśmy odpowiedni terminal BLUETOOTH), działając jak zwykła słuchawka bezprzewodowa połączona z normalnym telefonem i numerem domowym. Natomiast w firmie możliwe byłoby przypisanie mu na analogicznej zasadzie np. numeru wewnętrznego, dzięki czemu pracownik byłby zawsze dostępny, niezależnie od tego, w którym miejscu budynku aktualnie się znajduje. Po drugie, wreszcie powstałoby biuro bez kabli. Wyobraź sobie, że siadasz przy biurku z notebookiem. Na półce obok stoi terminal BLUETOOTH. W tym momencie przenośny komputer zdalnie aktualizuje pliki na swoim dysku, porównując je z kopiami na serwerze, odbiera pocztę elektroniczną, pobiera listę zadań do wykonania i wysyła życzenia urodzinowe do szefa – i wszystko to, zanim zdążysz unieść ekran! Zajmująca się analizami tego rynku firma DATAQUEST szacuje, że w roku 2002 około 80% przenośnych urządzeń cyfrowych oraz 200 milionów pecetów będzie korzystało z tej technologii.



CASSIOPEIA E–105 firmy CASIO to jeden z pierwszych palmtopów mogących odtwarzać pliki dźwiękowe czy też sekwencje wideo

Kiedy będzie można kupić tak wyglądające telefony? Choć, czy nadal można nazwać je „telefonami"?

Inne przenośne

Na zakończenie kilka słów o innych urządzeniach przenośnych – najpierw odtwarzacze MP3. W tej chwili jest to chyba jeden z najszybciej rozwijających się (obok palmtopów) segmentów rynku. Mimo że urządzenia te nadal są umiarkowanie użyteczne (ciągle można w nich zarejestrować zbyt mało muzyki), to wydaje mi się, że za rok, dwa lata zostaną spopularyzowane w stopniu dorównującym przynajmniej odtwarzaczom MINI DISK (jednak do popularności walkmanów droga daleka). Sporo w tej kwestii może zmienić wkroczenie do gry takiego giganta jak SONY. Na targach Comdex firma ta zaprezentowała odtwarzacz o nazwie MUSIC CLIP. Szczerze mówiąc, widząc go po raz pierwszy, przeżyłem mały szok, ale chwilę później doszedłem do wniosku, że tego rodzaju urządzenie tak właśnie powinno wyglądać. Ma ono rozmiary pary bateryjek AA (paluszków), mieści w sobie około dwóch godzin muzyki, a z pecetem komunikuje się za pośrednictwem USB. Kurcze – player, którego można wsadzić do kieszeni marynarki jak długopis! To jest to! Urządzeniu zapewne towarzyszyć będzie spora kampania promocyjna, a konkurencja niełatwo sprosta jej tempu. I dobrze, może w końcu ceny spadną... Chociaż obawiam się, że w Polsce nie możemy zbytnio na to liczyć – w końcu odtwarzacze MD kosztują u nas czasami nawet dwa razy więcej niż na Zachodzie. Przewidywana cena tego odtwarzacza w USA wyniesie około 300 dolarów.

Jednak MP3 to nie tylko proste odtwarzacze. Tym prostym zabiegiem stylistycznym doszliśmy do ostatniej sprawy, o której chciałbym wspomnieć. Palmtopy to temat–rzeka, niektórzy szacują, że około roku 2001 ich sprzedaż dorówna temu z rynku klasycznych pecetów. Nietrudno to sobie wyobrazić – są to przecież urządzenia niesamowicie wygodne, poręczne i coraz potężniejsze. Ich kolejna wchodząca do sprzedaży generacja (jak np. CASSIOPEIA E–105) ma możliwość surfowania po Necie, odtwarzania klipów wideo i plików audio. Oczywiście już za chwilę dojdzie do tego BLUETOOTH i WAP. W przyszłości zapewne nastąpi całkowite połączenie palmtopów i komórek – w końcu, skoro istnieją już odpowiednie technologie, to dlaczego te dwie naturalnie uzupełniające się linie produktów nadal miałyby być rozdzielone? Zresztą, już teraz NOKIA i SONY prowadzą rozmowy z PALM COMPUTING, dotyczące wprowadzenia w ich produktach interfejsu obsługiwanego rysikiem, natomiast producent palmtopów zapowiada wykorzystanie technologii multimedialnych SONY i transmisji danych opracowanych przez firmę NOKIA...

Pooh

Pentagram Shadow

Idea „dwa w jednym" jest już nieco przestarzała. Teraz, aby przyciągnąć klientów, trzeba wymyśli coś bardziej spektakularnego. Na przykład – trzy urządzenia upchnięte w jedną obudowę: modem, faks i automatyczna sekretarka

Do testów otrzymaliśmy urządzenie PENTAGRAM SHADOW. Celowo nie piszę „modem", albowiem jest on tylko jednym z elementów składających się na swoisty kombajn do wysyłania i odbierania danych.

Czarne, zgrabne pudełko podłączamy do peceta, standardowo, przez złącze RS–232, wciskamy kabel prowadzący do linii telefonicznej oraz odpowiedni koniec kabelka od zasilacza. Wystarczy jeszcze zainstalować w komputerze oprogramowanie odpowiedzialne za nadzór pracy PENTAGRAM–a i całość jest gotowa do działania.

Jest to, jak już wspomniałem, w zasadzie jedno urządzenie łączące w sobie trzy inne. Przede wszystkim – modem. Zbudowany na układzie firmy ROCKWELL, zgodny ze standardem V90 (odbiór danych maks. 56,6 kbps, wysyłanie – 33,6 kbps), jego poprzednikiem – K56FLEKS i starszymi. Modem jak modem – podobnie jak miało to miejsce w przypadku opisywanego w poprzednim numerze WINSURF V90 USB, maksymalna rzeczywista szybkość transmisji zależy, oczywiście, od jakości łączy – osiągnięcie deklarowanych 56,6 kbps jest raczej niemożliwe, sukces to około 50 kbps.

Drugi z elementów to faks. W tym wypadku można wyciągnąć najwyżej 14,4 kbps, jednak i tak większość „normalnych" faksów „wynegocjuje" co najwyżej 9,6 kbps. Jednak opisywany model znacznie różni się od konkurencji. Pozwala on bowiem na odbiór faksów przy WYŁĄCZONYM komputerze. 2 MB pamięci pozwala na zapis do 99 wiadomości. Oczywiście, aby je później obejrzeć, trzeba włączyć komputer.

Do tego dochodzi trzeci składnik, on także służy do przechowywania danych, tym razem jednak dźwiękowych – jest to bowiem automatyczna sekretarka. Dzieli ona pamięć z faksem. Jeśli nie ma w niej żadnych wiadomości tekstowych, jest w stanie pomieścić 60 wiadomości o długości do trzydziestu sekund (tyle samo może mieć powitanie), co daje nam możliwość zarejestrowania maksymalnie około pół godziny mowy. Dostępne są także inne standardowe opcje obsługiwane przez większość automatycznych sekretarek, takie jak, zdalny odsłuch pozostawionych wiadomości (konieczny jest do tego aparat z możliwością wybierania tonowego).

PENTAGRAM ma wbudowany i głośnik, i mikrofon, jednak lepszą jakość dźwięku uzyskuje się dołączając mikrofon zewnętrzny (przez wejście minijack) – ewentualnie można podłączyć dodatkowy głośnik. Całość działa prawidłowo, wszystkie funkcje łatwo skonfigurować przy pomocy dołączonego oprogramowania (w języku polskim).

Chwili zastanowienia wymaga natomiast ustalenie, dla kogo przeznaczony jest PENTAGRAM SHADOW. Oczywiście, jak ma to zwykle miejsce w przypadku modemów podłączanych do linii telefonicznej (a nie np. ISDN), przede wszystkim na myśl nasuwają się użytkownicy prywatni. No dobrze – ale w zasadzie, po co im sztandarowa opcja tegoż modelu: odbiór faksów przy wyłączonym komputerze? Należy przy okazji podkreślić jego cenę – za tę sumę można przecież spokojnie kupić klasyczny telefon z automatyczną sekretarką i „normalny" modem. Tak więc także zaleta w postaci sekretarki odpada. Chyba, że ktoś lubi mieć kilka urządzeń zintegrowanych w jednym pudełku...

Czy więc powinny zainteresować się nim firmy? I w tym wypadku trudno udzielić jednoznacznej odpowiedzi – przecież w większości z nich faksy wysyłane są z oryginałów papierowych, a nie elektronicznych – konieczne byłoby więc dokupienie skanera – rozwiązanie doprawdy bardzo mało wygodne. Zresztą, sporo klasycznych faksów posiada wbudowaną sekretarkę, o telefonie nie wspominając.

Jeśli więc komuś przyda się opisywane urządzenie, to spokojnie mogę polecić jego kupno – poziom wykonania jest wysoki, podobnie jak kultury pracy. Jednakże cena mogłaby być zdecydowanie niższa – podejrzewam, że przy obecnym jej poziomie większość potencjalnych klientów wybierze jednak rozwiązanie klasyczne – faksmodem, ewentualnie oddzielną automatyczną sekretarkę.

Pooh

Sprzęt do testów dostarczyła firma:
MULTIMEDIA VISION
ul. Konstruktorska 4
02–673 Warszawa
tel. (0–22) 853–70–00
www.plustek.com.pl
Cena (z VAT) – ok. 600 zł

Czekaliśmy, czekaliśmy i w końcu stało się. Nasz ukochany monopolista począwszy od grudnia dodał do katalogu swych usług dostęp do Internetu o zwiększonej przepustowości

Szybki Internet w TP SA

Nareszcie! Wprowadzeniem podobnej oferty od dawna odgrażały się sieci telewizji kablowej. Niestety, jak na razie ich usługi są mocno ograniczone terytorialnie. Być może w przyszłym roku korzystanie z Netu za pośrednictwem kablówki stanie się bardziej powszechne, jednakże w tej chwili nie stanowi ono konkurencji praktycznie dla nikogo.

SDI (Szybki Dostęp do Internetu) bazuje na opracowanej przez firmę ERICSSON technologii HiS (Home internet Solution). Umożliwia transmisję z maksymalną szybkością 115,2 kbps, choć przy równoczesnym korzystaniu z telefonu szybkość ta spada do 70 kbps. W mieszkaniu abonenta, na końcu linii telefonicznej (starej, bo aby korzystać z SDI, nie trzeba jej zmieniać) instalowany jest specjalny terminal HiS, do którego podłączane są wszystkie urządzenia korzystające z tradycyjnych usług (telefon, faks, automatyczna sekretarka), on sam natomiast przyłączany jest do komputera, który rozpoznaje go jako modem. I tyle – po sprawnym połączeniu i zainstalowaniu sterowników całość jest gotowa do pracy. Jak już wspomniałem, możliwa jest równoczesna transmisja danych i korzystanie z telefonu lub faksu, do Internetu można być zalogowanym w zasadzie non stop (abonament płaci się miesięcznym ryczałtem – niezależnie od czasu spędzonego w sieci). Jest to o tyle istotne, że każdy użytkownik dostaje własny numer IP, co umożliwia np. założenie własnego serwera – bez ciągłego dostępu to raczej mało sensowna inicjatywa.

Gdzie i kiedy

Początkowo SDI miało być pilotażowo wprowadzane w dziesięciu miastach: Szczecinie, Lublinie, Krakowie, Olsztynie, Suwałkach, Bydgoszczy, Toruniu, Poznaniu, Łomży i Przemyślu. Zdziwienie budził brak na tej liście Warszawy, wszak było nie było – stolica to jeden z największych rynków dla takiej usługi. Jak się później okazało, także i tutaj będzie można zamówić terminal HiS. TP SA zwlekała jednak z podaniem tej informacji do publicznej wiadomości, podobno z powodu braku wystarczającej ilości przeszkolonego personelu, który mógłby udzielać potencjalnym klientom odpowiednich informacji. Na początku grudnia na liście placówek, w których należy składać zamówienia, pojawiły się jednak oddziały warszawskie i wszystko wróciło do normy. Przewidywany czas oczekiwania, od złożenia formularza w biurze obsługi klienta do chwili, kiedy Telekomunikacja odpowie pozytywnie lub negatywnie na nasz wniosek, ma wynosić maksymalnie trzy tygodnie. Tak jest – wniosek może być odmowny! Nie jest to jednak spowodowane złymi intencjami firmy, a jakością infrastruktury telefonicznej w niektórych rejonach. Nie chodzi tu o okablowanie (czy też raczej „oświatłowodzenie") pomiędzy centralami, a o stan przewodów biegnących do domów klienta – część z nich pamięta stare, dobre czasy głębokiego socjalizmu. Jak widać, „problem ostatniej mili" z dotarciem Internetu do abonenta jest w naszym kraju, nawet w dobie powszechnego wdrażania tak nowoczesnej technologii, nadal niezwykle aktualny.

Za ile?

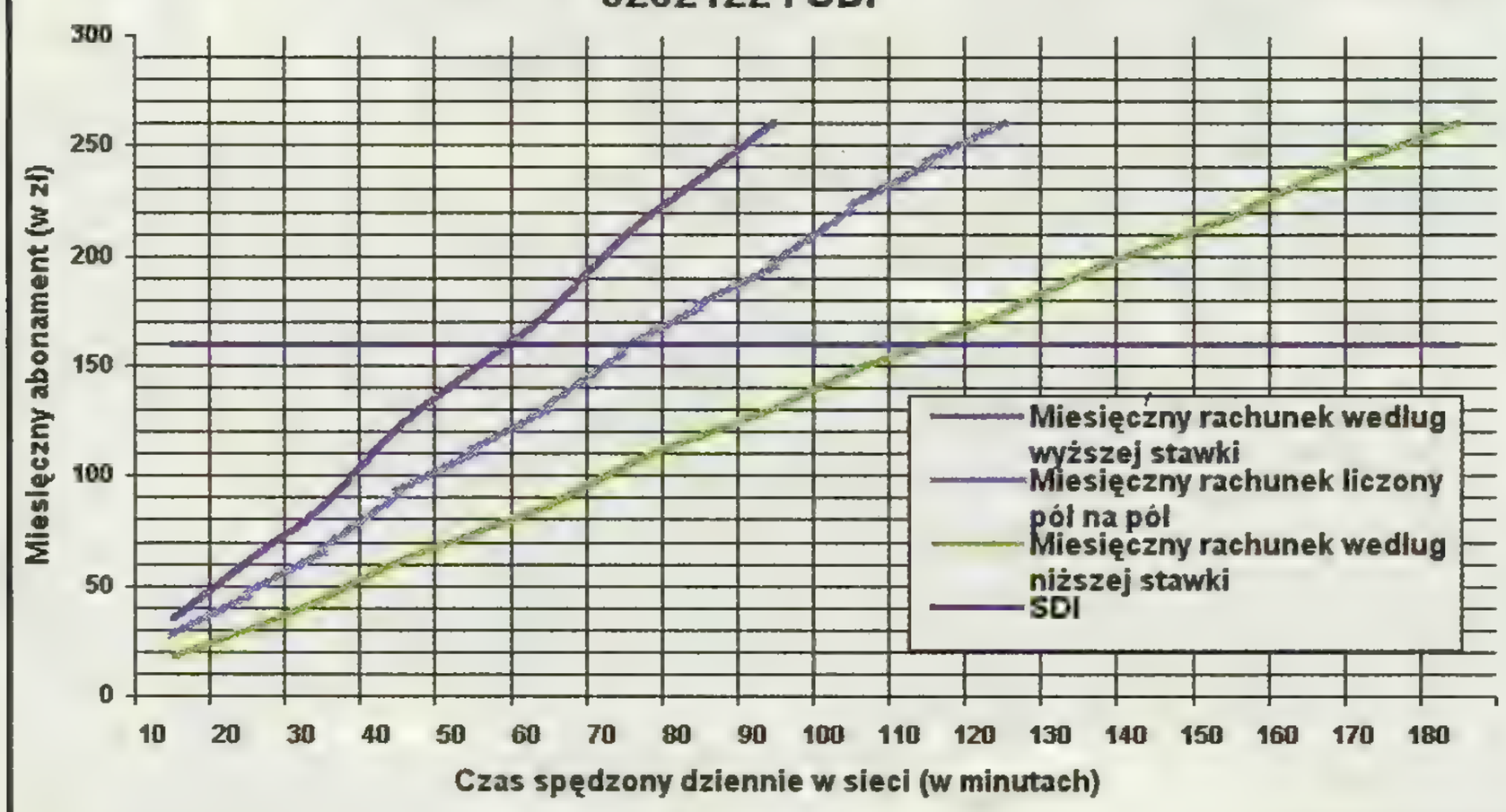
No dobrze. Przejdźmy teraz do informacji najistotniejszej, czyli cen. Koszt uzyskania dostępu wynosi 999 zł, miesięczny abonament to 160 zł (wszystko z VAT–em). Nie da się ukryć, że są to ceny raczej zaporowe. Trudno się dziwić – jeśli chodzi o tak szybki i powszechny dostęp do Netu TP SA nie ma w zasadzie w tej chwili żadnej konkurencji. Sytuacja kształtuje się więc podobnie, jak miało to miejsce w przypadku telefonów komórkowych – pierwszy operator oferujący daną usługę winduje ceny maksymalnie w granicach opłacalności, dopiero pojawienie się konkurencji (a podobną inicjatywę zapowiada już m.in. NETIA) spowoduje ich spadek. Kiedy to nastąpi, oczywiście nikt nie ma pojęcia, mam jednak nadzieję, że za rok–półtora koszt abonamentu zmaleje do rozsądnego poziomu (tzn. około 80–90 zł).

Jak widać z tabeli porównawczej, inwestowanie w SDI jest opłacalne tylko wtedy, gdy buszuje się w sieci ponad godzinę dziennie – licząc wedle stawki dziennej, ewentualnie dwie godziny, gdy Twe sesje mają miejsce w nocy. Biorąc pod uwagę koszt instalacji, w zasadzie jest to jeszcze więcej (np. jeżeli surfujesz dwie godziny na dobę to, przy wyższej stawce, inwestycja zwróci się po około pół roku). Nie da się ukryć, że cena jest dość zaporowa. TP SA ewidentnie chce w ten sposób ograniczyć dostęp do swej nowej usługi. Powodów można się tylko domyślać. Być może są to łącza o zbyt małej przepustowości, które dają operatorowi kontakt ze światem, może chodzi o niedobór wykwalifikowanego personelu. A może po prostu któryś z decydentów stwierdził, iż w początkowym okresie od klientów należy wyciągnąć, ile tylko się da, aby kiedy już wymusi to konkurencja, zmniejszyć opłaty. Tak czy inaczej z całą pewnością znajdzie się spora grupa ludzi płacących w tej chwili rachunki rzędu 400–500 złotych, którzy zdecydują się na korzystanie z SDI. Pozostali powinni chyba poczekać na nieuniknioną obniżkę cen.

Pooh

PS Więcej informacji pod adresem http://www.tpsa.pl/sdi.

Porównanie kosztów korzystania z Internetu przez numer dostępowy 0202122 i SDI



Kompendium Wiedzy 4

416 stron za 19.90

+ 4.30 koszty wysyłki = 24.20

Kup ieszcze dzis!!!

Specjalnie przygotowany kupon wraz ze szczegółami znajdziecie na stronie 124

KOLOROWY GROWY BIULETYN

KGB

BARDZO TANI SPECJALNY DODATEK DO NEWS SERVICE

PARAMILITARNY MAGAZYN DLA WOJOWNIKÓW

NEWS

Do 1900 Roku

„Powrót do przeszłości" zawsze wydawał mi się wyśrubowaną przenośnią hollywoodzkich scenarzystów czy marzeniem inżynierów rosyjskich, pragnących powrotu czasów karmazynowych marzeń. Jednakże myśl technokratów przerosła wyobrażenia wszystkich i pchnęła cały misternie wykreowany industrialny świat na krawędź, za którą czyhała (a może jeszcze czyha?) na nas pułapka zapętlenia w czasie, czyli osławiony powrót do końca XIX wieku – do roku 1900. Kiedy cały świat od dobrych już pięciu lat wydaje miliony dolarów na deratyzację komputerów zasiedlonych przez Pluskwę Milenijną, Polska spokojnie czekała na rozwiązanie – czyżbyśmy byli aż tak odporni psychicznie? Cynicy śmieją się, że nie musimy się niczego bać, gdyż cały czas jesteśmy w wieku XIX, więc nic się nie zmieni. Ale rzeczywistość jednak jest dużo śmieszniejsza. Przekonałem się o tym, gdy jeden z wysoko postawionych bonzów Zakładu Energetyki pochwalił się, że ich problem Y2K nie dotyczy, gdyż i tak mają sterowanie ręczne, a do tego niedawno w telewizji pewien jegomość oświadczył, że w zasadzie Polska jest przygotowana do problemu roku 2000 w sposób wystarczający, udowadniając tym samym, że w biurokracji problemy to tylko kwestia nie wydanego w porę uspokajającego oświadczenia.

Tak czy inaczej, wszystko wskazuje na to, że problem Y2K to jedno z lepszych zagrań macherów rynku usług komputerowych, ideowców, którzy skupili uwagę wszystkich na problemie komputerów i apokalipsy, jaka miała z ich przyczyny nadejść. Do tego należy dołożyć Blef Końca Wieku – który faktycznie nastąpi dopiero za rok – przez co właściciele kurortów i sal balowych zarobią dwa razy za Tę Jedyną Noc Końca Wieku. Dziwne są te dzisiejsze czasy, szybkie i błyskawiczne, w których nieelastyczne jednostki odpadają i nie mogą się odnaleźć. Jak w takich czasach radzą sobie ludzie należący do branży gier komputerowych? No cóż, producenci gier prześcigają się w na siłę ciągniętych sequelach (TOMB RAIDER 4), inni znowu wydają kotlety mielone (patrz DATA DISK), z kolei jeszcze inni tworzą nowe wartości ze starych pomysłów (QUAKE 3, GABRIEL KNIGHT 3). Jak widać, coraz więcej gier to wtórność, coraz więcej hitów nawiązuje do tego, co już było, a to znowu oznacza powrót do przeszłości. Może w ten sposób doczekam się powrotu zaginionego w akcji gatunku – mojego ulubionego – czyli strzelanek 2D, a może zaraz za nimi doczekamy się takich gier, jak TIR NA NOG 2, KNIGHT LORE 3D czy COMMANDO 2000 – chciałbym tego. I znowu się rozmarzyłem, a przecież firma ACTIVISION przez ostatnie dwa lata prowadzi właśnie taką działalność, wydając nowe wersje SPACE INVADERS, PONG–a i innych starych tytułów. Co więc czeka nas w kolejnym roku – czy będzie to nowa jakość, dzięki której powstaną świeże gatunki, czy też nawrót do przeszłości i zalew starych pomysłów? Cóż, jedno jest pewne: nadchodzący rok 2000 będzie pełen wrażeń, szczególnie w branży gier komputerowych, bo wszak właśnie w nim wyjdą takie hity, jak DUKE NUKEM FOREVER, DIABLO 2, a może i BLACK & WHITE oraz kilkanaście innych potencjalnych przebojów. I niewykluczone, że wrócimy do starej nazwy SECRET SERVICE – trzymajcie za nas kciuki!

Udanego Nowego Roku życzy Wam
Emil Leszczyński
W imieniu całej Redakcji i Wydawcy

P.S. *W tym numerze nie udało nam się przedstawić Wam zespołu redakcyjnego, ze względu na brak miejsca wywołany nagłym świątecznym wysypem gier oraz dynamicznymi zmianami w zespole, które zaszły pod koniec roku. Dlatego też w tym numerze uaktualniliśmy stopkę redakcyjną, a w przyszłym przedstawimy cały zespół redakcyjny, z którym wchodzimy w nowy rok. Udało nam się natomiast wywiązać z wszelkich pozostałych obietnic, czyli z wprowadzenia nowego działu KILL'EM ZONE, przeznaczonego specjalnie dla fantyków gier FPP, pisma w piśmie – THE WARSAW POST, które ma być swojego rodzaju periodykiem wydarzeń z branży, sprawozdania z przyjazdu LARY do Warszawy, niepublikowanego jeszcze i na zasadach wyłączności wydrukowanego w NSS pierwszego rozdziału książki pt. PLANESCAPE: UDRĘKA, powstałej na podstawie świata z gry, oraz KALENDARZA na rok 2000, który – mamy nadzieję – przyda się każdemu graczowi.*

P.P.S. *Na pokładzie NSS witam kolejnych utalentowanych autorów, Mayka i Kaynesa, którzy są prawdziwymi fanatykami symulatorów – pierwszy samochodowych, a drugi lotniczych.*

W NUMERZE

BACKSTAGE ..... str. 92
FELIETON ..... str. 106
KRONIKI RPG ..... str. 100
MOJE BOJE ..... str. 98
PLANESCAPE UDRĘKA ROZ. 1 ..... str. 102
PRENUMERATA ..... str. 123
PRZECIEKI, SUPERY ..... str. 90
TIPS & TRICKS ..... str. 126
THE WARSAW POST ..... str. 107
WARZONE ..... str. 97
X-FILES ..... str. 96

Przede wszystkim pragnę (podsumowując okres od zarania dziejów do końca 1999 roku) z całego serca podziękować tym wszystkim z Was, którzy przez cały czas zawieruchy wokół naszego pisma pozostali nam wierni jak ta opoka. Ludzie!!! Dzięki!!!

Tak po paru latach użerania się dzień w dzień i noc w noc przy produkcji kolejnych numerów, powiem Wam w wielkiej tajemnicy:), że największym i najważniejszym motorem popychającym mnie do działania (i do przezwyciężania siebie w chwilach słabości) była świadomość, że są ludzie, fajni ludzie, którzy czekają na kolejny numer pisma, ludzie, dla których ta nasza robota ma znaczenie i sens, ludzie, którzy zamiast z nudów biegać z baseballami po mieście, wyluzowują się przy grach, ludzie, którzy jak już zrobimy imprezę, to walą tak, że szyby idą w mak, ludzie, którzy są z nami, bo po prostu mają taką ochotę i nie zmieniają zdania jak chorągiewka na wietrze. Tym wszystkim z Was, o których tu mówię (i tym nowym też) składam Mega– Hiper– Super– Bajer– Zajebiste Życzenia WSZYSTKIEGO (nie będę pisał „najlepszego", bo życzę Wam naprawdę WSZYSTKIEGO) w tym nowym (którego nie ma jak w skrócie zapisać) roku 2000!

Bądźmy dobrej myśli, wszak przed nami kolejny rok i może uda się nam tym razem więcej naprawić niż popsuć:) Czego sobie i Wam życzę.

Pegaz

● Konkursy

Ogłaszam dwa nieoficjalne (a może i oficjalne) konkursy przeciekowe. Pierwszy pod wpływem sugestii Czytelnika: „Powinniście zorganizować konkurs, ale nie taki jak te tradycyjne (pytanie w stylu audiotele), ale coś innego, oryginalnego – np. konkurs na napisanie ładnego opowiadania fantasy – LORD_MIK" – modyfikując go w ten sposób, że najpierw niech to będzie „Konkurs na pomysł na Konkurs", czyli na tematy kolejnych konkursów.

Drugi jest pomysłem własnym – jak każdy już chyba zauważył, właśnie przekręcił się nam kalendarz z '99 na '00, a co za tym idzie – jest doskonała okazja do podsumowania tego, co się od początku historii do końca 1999 roku w grach wydarzyło. Jak mniemam, wszyscy już wiedzą, o co chodzi, więc pora na reguły zgłoszeń:

1. Max. 10 tytułów ulubionych gier

2. Max. 5 ulubionych gatunków

3. Max. 5 gier, które dały Ci najwięcej satysfakcji

4. Max. 3 gry, których ukończenie postawiłeś sobie za punkt honoru

5. Max. 1 gra, która wygrała z Tobą

6. 2–3 zdania na temat: „Dokąd, Twoim zdaniem, zmierzają gry"

Na zgłoszenia czekam pod adresem e–mailowym new@ssonline.com.pl (temat: „Konkurs"). Można je słać również zwykłą pocztą (ale tylko na kartkach pocztowych) pod adresem New S Service, P.O. Box 21, 00–800 Warszawa 66

● Niemcy a sprawa polska

Chciałbym raz na zawsze zdementować plotkę, która co i rusz odbija się czkawką – nasze pismo nigdy nie zostało wykupione przez żaden obcy kapitał, w żadnej formie ani w żadnym czasie. Owszem, był czas, kiedy Martinez bardzo chciał sprzedać pismo w obce ręce (ten czas pokrywa się ze zniknięciem tzw. „starego zespołu"), ale jak widać, z jego planów nic nie wyszło.

● Cytaty krótkie

...żeby przetrwać, trzeba być elastycznym, a Wy jesteście tego znakomitym przykładem – Peter_5

...a co do nowej nazwy, to jest ona głupia tylko dlatego, że WY JESTEŚCIE SECRET SERVICE I JUŻ!!!! DAJĘ WAM 5 NUMERÓW NA POWRÓT DO PRAWIDŁOWEJ NAZWY. ALBO... poczekam dłużej – Vifo

...ten facet musi być spostrzegawczy, skoro o zmianie nazwy dowiedział się z KGB, a nie z okładki. No cóż, może miał lekkie dzieciństwo, ale ciężkie zabawki. – MoseS

...przynajmniej można ją wygodnie zgiąć i poczytać w łóżku – Dropy

...Telekomunikacja Polska – Disconnecting people – wiele osób

...dla tych, co narzekają, mam dobrą radę, żyjemy w wolnym, demokratycznym kraju, a co za tym idzie – nikt im nie narzuca NSS–a jako jedynego, prawdziwego i niewiadomo jeszcze jakiego pisma komputerowego. Niech kupują inne czasopisma i innych dołują swymi wypocinami.

...zauważyłem, że większość czytelników w stosunku do was używa trochę zbyt często łaciny podwórkowej. Ja nie jestem święty, ale taki stan rzeczy, moim zdaniem, stanowi o braku szacunku (chyba, że ludzie w ten sposób próbują się dowartościować).

...podkład czerwony, żółta nazwa i numer, biało–niebieska błyskawica (i w majtkach robi się mokro ^_^).

...róbcie nadal dobrą gazetę komputerową i nie łamcie się przed różnymi pajacami, próbującymi zbić kasę na renomie SECRET SERVICE (patrz: „Kompendium–nie–z–tej–bajki" – mothafukaz!!!) – „Mee–How" Więckowski z Warszawy

● Chwila poezji

Witaj kochanie moje... To ja, Twój wierny kochanek. Postanowiłem do ciebie napisać, gdyż dawno tego nie robiłem, a jest ku temu okazja. Cieszę się, że przytyłaś, gdyż poprzednio byłaś taka wychudzona. Mam jednak nadzieję, że na tych dodatkowych 16 stronach się nie skończy:) Cieszę się także, że tym gnojkom, którzy zrobili ci tyle niedobrych rzeczy, nie udało się namieszać prawnikom w głowach. Czy to znaczy, że powrócisz do swego starego i kultowego imienia? Powiem ci szczerze, że odkąd zmieniłaś imię, to trudno mi się przyzwyczaić, ale czy ma to jakieś większe znaczenie? Nie! Gdyż dalej jesteś tą wspaniałą dziewczyną co kiedyś. Czy już ci mówiłem, że bardzo lubię cię dotykać moimi rękoma? Kocham kłaść moje dłonie na twojej gładkiej... erm... skórze (?). Gratuluję ci tego, że znowu zaprzyjaźniłaś się z Mamutem, Bergerem i Pejotlem. Wprawdzie kiedyś to oni się od ciebie odwrócili, ale i tak im to wybaczamy. Ach... i pomyśleć, że jesteśmy już ze sobą tyle lat... wprawdzie przez pewien

super SUPERY

Cześć!

Przez chwilę zastanawiałem się nad problemem Y2K i doszedłem do kilku wniosków. Jeśli nic znaczącego się nie wydarzy, to będzie znaczyło, że cała sprawa została wyssana z palca lub wyolbrzymiona, by kilka firm softwar'owych mogło zarobić na nowych narzędziach zwalczających problem. Jeśli natomiast coś się wydarzy, to będzie znaczyło, że problem był realny, znaczący i został zbagatelizowany. Tak czy owak, będzie o czym pisać, jeśli więc spotkacie się osobiście z tym zjawiskiem, to dajcie znać.

Pegaz Ass

– wybór najlepszych pomysłów w temacie „Charakterystyka młodego komputerowca"

Młody komputerowiec:
nie myśli, ale kompiluje
nie patrzy, ale skanuje
nie słucha, ale sampluje
nie czyta, ale przetwarza informacje
nie ogląda telewizji, ale digitalizuje obraz
nie przygląda się, ale zoomuje
nie uczy się, ale uaktualnia dane
nie przypomina sobie, ale odświeża pamięć
nie przepisuje, ale kopiuje
nie przygląda się panienkom, ale podziwia tekstury
nie przebywa u panienki, ale się u niej loguje
nie pije, ale wchodzi w Virtual Reality
nie film mu się urywa, ale siada mu technika
nie leczy kaca, ale chłodzi procesor
nie jest wyrzucany z knajpy, ale ma tam akcess denied
nie je, ale ładuje UPS–a
nie śpi, ale wstrzymuje system
nie chodzi za potrzebą, ale opróżnia stos
nie odmóżdża się, ale formatuje myśli
nie bierze antybiotyków, ale odpala Mks_VIR–a
nie pisze sprawdzianów, ale transferuje dane
nie słucha muzyki, ale dekoduje MP3
nie pakuje walizki, ale zipuje bagaż
nie sprząta pokoju, ale go debuguje
nie dzwoni, ale dial–up'uje
nie zamawia pizzy, ale ją download'uje
nie rośnie, tylko się upgrade'uje
nie rozwija się, ale zwiększa progress bar
nie gubi kluczy, ma je w rejestrach
nie ma zegarka, ma czas systemowy
nie ma kobiety, bo sam kompiluje jądro
nie pyta, lecz układa zapytanie SQL
nie zmienia miejsca, zmienia zworkę
nie umiera, tylko się wysypuje
nie kuca, tylko się minimalizuje
nie wstaje, tylko się maksymalizuje
nie tyje, tylko rozszerza się kartami
nie drapie się, tylko skrobie po dysku
nie ma czasu, tylko czas dostępu
nie przebiera się, zmienia ilość kolorów
nie myje twarzy, ale odświeża ekran
nie ma serca, ale ma Intel Inside
nie nosi okularów, używa akceleratorów grafiki
nie zdobywa kolejnych sprawności zuchowych, a instaluje plug–in'y
nie ma akwarium, uruchamia screensaver
nie używa podręczników, tylko manuali
nie zrywa znajomości, a killfiluje
mieszka pod adresem FF00:AB5F i jest wysoce prawdopodobne, że w roku 2000 wszystko zapomni

czas cię opuściłem (kiedy skończyłaś pięćdziesiątkę), ale to nam było potrzebne. Musieliśmy odpocząć od siebie, kochana. Wiesz... w grudniu skończyłaś 74–ke, a wciąż jesteś laska, lepsza niż Pamela czy jakaś inna lafirynda. Czy oni cię zahibernowali, że jesteś taka piękna? Mam nadzieję, że będziesz żyła wiecznie.

Aha... pozdrów rodzinkę: Emila, Pegaza i innych. Całuję... – Twój wierny VIL

PS. Jestem zazdrosny o to, że oprócz mnie obmacuje cię aż 134 miliony innych, podobnych mnie, a wśród nich są nawet... eeehh... kobiety. Ale to dobrze. Prawdę mówiąc, chciałbym, aby tych osób przybywało...

● Gambler

29 listopada 1999 roku na stronie internetowej Gamblera pojawiła się „dyplomatyczna" informacja o zawieszeniu pisma. Wbrew pozorom nie wpadłem w jakąś euforię (mimo że koledzy kilka razy nam przywalili), a raczej nasunęła mi się refleksja nad ulotnością pewnych (wydawać by się mogło – stabilnych) rzeczy. I co z tego, że mieli kompakty, i co z tego, że byli relatywnie tani. Są granice rynkowej gry fair, poza którymi zaczyna się grząski grunt. A swoją drogą, szkoda chłopaków, że poszli na bruk przed Świętami.

● Dziwne reklamy pocztowe

W związku z licznymi skargami ze strony naszych Czytelników na działalność pewnej firmy, która za pomocą listów poczty papierowej namawia do zakupu różnych wydawnictw książkowych (a która to firma, teoretycznie, nie powinna posiadać adresów Naszych Czytelników), jako wydawnictwo prosimy o kontakt osoby, które uważają, że ich adresy nie powinny się tam znajdować (i są z tego powodu niezadowolone). Prosimy o podanie informacji (choćby przybliżonych), kiedy Wasz adres znalazł się w naszej bazie danych i od kiedy mógł się znaleźć w posiadaniu osób trzecich.

● Praca

Dość często dostajemy zapytania o możliwość podjęcia pracy w naszym wydawnictwie. Przedstawiam więc absolutne minimum wymagań technicznych. Autor musi: dobrze i ciekawie pisać po polsku, mieć trochę doświadczenia pisarskiego, musi być w stałym kontakcie (czyt. Internet), musi mieć możliwość łatwego kontaktu osobistego (przy naszym tempie pracy nie możemy pozwolić sobie na marnowanie czasu i ryzyko wysyłania po kraju nierzadko jedynych kopii gier dostępnych w Europie) w celu odbierania i oddawania gotowych materiałów, powinien być „w okolicach pełnoletności" (choć wyjątki się zdarzają), musi mu się chcieć pracować i musi mieć do tego warunki (np. ustabilizowany stosunek do nauki). Wydaje mi się, że sprawa jest dość jasna. Dodatkowa informacja dla „naiwnych" – opisywanie gier do czasopisma jest pracą (i to ciężką – po kilka godzin dziennie), a nie sposobem na miłe spędzanie czasu z nowościami za darmochę.

● O przytyciu

Cześć! Gdy po niewyspanej nocy wstałem o godzinie 6 rano (sux!), pierwszą myślą było, że będzie to kolejny nieudany dzień. Po zjedzeniu śniadania (8000 kalorii – tyle wymaga zawód gracza komputerowego:)) zasiadłem zły do telewizora. W przebłysku inteligencji wpadłem na pomysł, że w moim ukochanym mieście (Opole City Rulez) jest już nowy (N)SS. Po chwili byłem gotowy na tę długą przechadzkę – 2 minuty do kiosku i 20 sekund z powrotem, z nowym NSS–em pod pachą. Gdy już zasiadłem z tym SUPER grubym NSS–em, uznałem, że to nie jest stracony dzień. NSS RULEZ! Pozdrawiam – S'Mek alias LooZ^

Jest coś takiego w tym piśmie, czego nie ma nikt, a ponieważ nie bardzo można powiedzieć, co to jest, więc i skopiować tego też nie można:)

● Kroniki RPG i Mixer

Witamy Was (to znaczy – ja i mój komputer). Na początek chciałbym ustosunkować się do nowego działu, który pojawił się w grudniowym numerze – mianowicie do Kronik RPG. Jest to najlepsza rzecz, jaką zrobiliście przez ostatni rok (który był baaaardzo przełomowy). Zawsze mi czegoś brakowało, a teraz jestem szczęśliwy i kupuję was dlatego, że chcę, a nie dlatego, że rządzicie (jedno nie wyklucza drugiego). Kolejnym pozytywnym przejawem było zniknięcie Mixera. Jakoś w gazetach typu Techno Party nie ma wzmianek o DIABLO 2 – Yarpenn Zigrinn

Ogromnie jestem ciekaw Waszych opinii o nowych działach.

● Piractwo

Macie różne pomysły, ale czy nikt nie wpadł na pomysł, aby gierki wychodziły na kilku kompaktach, jak np. BALDUR'S GATE. Czytam recenzję, zapowiada się supergierka, myślę sobie: „pójdę do pirata, dam 30 zł i po sprawie". A tu – kupa! Okazuje się, że gierka jest na pięciu CD–kach. 5x30 zł = 150 zł. I co? Kupiłem sobie oryginał. Wiecie, jaki był mój ostatni oryginał? RED ALERT – Zela

Ten pomysł jest już od jakiegoś czasu realizowany, np. z tego właśnie powodu firma USER przymierza się do wydania fajnej strzelaninki na ośmiu kompaktach.

● QUAKE to paintball

Oglądałem Canal+. Nie wiem, jak nazywał się ten program, ale na pewno był poświęcony przemocy w grach. Rozmawiano, o ile dobrze pamiętam, z panem Zielińskim z Gamblera. Po kilku ciekawych przykładach na to, jacy musimy być chorzy, aby grać np. w CARMAGEDDON, któremu pan Zieliński – jak to powiedział – najchętniej obniżyłby ocenę za brutalność (bo nie lubi krwawych gier), prowadzący rzucił nagle pytanie: „A jaka jest Pana ulubiona gra". Odpowiedź zaskoczyła mnie totalnie: „Q2". Na pytanie, o czym jest ta gra pan Zieliński spanikował i dał plamę. Żeby nie wyszło na to, że krytykuje sam siebie, rzucił, że Q2 to... UWAGA!!! „Paintball przez Internet". Kurcze! Myślałem, że spadnę z krzesła! Ładny mi paintball. Grałem trochę w Q2, a teraz nagle okazało się, że to czerwone na ziemi to nie krew, ale zwykła farba. Kamień spadł mi z serca, bo już myślałem, że jestem maniakiem, zdolnym tylko do zabijania. He, he, he! – Szymon zwany Prymus (kiedyś Pain)

Może to i lepiej, że to paintball. Rodzicom łatwiej wytłumaczyć... albo babci. Zresztą, na czym polega rozjeżdżanie ludzi na ulicy, każdy wie, a paintball? Co to jest paintball? A... to taka zabawa.

● Monopoliści

(Poniżej ciekawa polemika, wprawdzie ze starym tekstem, co jednak nie umniejsza jej wartości. Trudno się zgodzić ze wszystkimi postawionymi w niej tezami, ale coś w niej jest).

Wszyscy narzekają na monopolistów, uważając ich za coś złego, z czym trzeba walczyć. Nie zgadzam się z artykułem zamieszczonym w NSS '68, dotyczącym MONOPOLISTÓW. Czy MICROSOFT jest monopolistą? Nie!!! MICROSOFT według mnie nie jest monopolistą. I już wyjaśniam, dlaczego tak uważam. Po pierwsze, system WINDOWS kosztuje ok. 400 zł, kiedy LINUX jest rozdawany za darmo – i kto tu próbuje być monopolistą? Może i Win jest jedynym systemem do giercowania, a to dlatego, że sam wypracował to przez lata swego istnienia. Tak naprawdę każda firma ma możliwość stworzenia swego własnego systemu. Ale my, zwykli zjadacze procesorów, chcielibyśmy ujednolicić nasze systemy. Bo przecież taki Kowalski chciałby się wymienić różnego typu danymi z Iksińskim. I dlatego każdy użytkownik PC powinien mieć kompatybilny system, a że Win jest najlepszym systemem dla zwykłego lamera, to jest najpopularniejszym systemem na rynku. Kiedyś był DOS, teraz nastała era WINDOWS, a co będzie za 5 lat, tego nikt nie wie.

A teraz czas na TP SA. Jej też będę bronił, bo jestem z nią bardzo związany, jest moim środkiem utrzymania:) Powinniśmy dziękować Bogu, że numer 0202122 w ogóle istnieje. Nie powinniśmy tyle wymagać od TP SA, bo robi ona dla nas bardzo dużo. Nie wiem, czy wiecie, że Telekomuna nawet gdyby chciała, to nie może spuścić cen, ponieważ jest oskarżana o... zaniżanie cen. To nie wina Telekomunikacji, że ma tak wysokie ceny. Ceny TP SA są na poziomie europejskim – tyle tylko, że zarobki są na nieco niższym poziomie. Bym zapomniał – mam jedno pytanie. Czy wodociągi są monopolistą? Chyba tak, bo nie mogę brać wody od kogo chcę i muszę zdać się na nich:) A MPO? – w niektórych sytuacjach jesteśmy zdani na monopolistów. – C_Y_P_I_S

Bycie monopolistą to bardzo fajna rzecz, można niewiele robić (albo robić ruchy pozorne, zwane potem w recenzjach – kosmetycznymi), czerpać zyski i mieć dobry nastrój. Z drugiej strony, zanim się osiągnie status lidera, to się trzeba nieźle narobić i zainwestować kupę kasy, więc rzec by można, że to nieróbstwo jest nagrodą za lata wytężonej pracy i inwestycji. Z trzeciej strony, konkurencja wymusza postęp, a to zwykle bywa dobre dla klienta, a z czwartej – powstają czasem rozwiązania alternatywne, które zaczynają żyć własnym życiem i rozwijają się w nowe gałęzie drzewa ewolucji. Najlepszym przykładem niech będzie system operacyjny MACINTOSH–a (okienkowy od zawsze) i WINDOWSY, które – nie bójmy się tego powiedzieć – zerżnęły pomysł od APPLE–a. MAC–ki kochali wszyscy użytkownicy za ich prostotę obsługi, a DOS był systemem dla guru, dla takich, którzy znali tajemne zaklęcia. Minęło kilka lat i sytuacja się zmieniła – teraz to MICROSOFT, a nie APPLE jest liderem wśród systemów okienkowych. Teraz to APPLE co roku wypuszcza na rynek nowy system, aby nie zostać w tyle. Osobiście jest mi obojętne, kto wyprodukuje kolejny system, byle tylko był on kompatybilny z aplikacjami, które mam.

A co do TP SA, to ma ona ceny bandyckie i taka jest prawda. Wiem, jakie rachunki płaci się w USA, wiem, jakie w Szwecji i mają się one nijak do naszych. Tu silna konkurencja by się przydała tym bardziej, że pozycja „TePsy" nie jest zasługą pracowitości firmy, tylko spadkiem po poprzednim systemie politycznym.

Pilotażowy odcinek serii artykułów o tworzeniu gier (NSS 74) poświęciłem ogólnym zagadnieniom i poszczególnym etapom przygotowania produktu przed wydaniem go pod osąd graczy. W drugim wydaniu „Backstage", zgodnie z zapowiedzią, omówię bardzo ważny element twórczy, jakim jest projektowanie (design). Ten wiecznie żywy proces rozpoczyna się z chwilą, gdy zawodowy (bądź przyszły) projektant wpadnie w wannie, garażu albo kręgielni na jeden z tych błyskotliwych pomysłów, który umiejętnie przekazany pozostałym członkom zespołu może stać się impulsem do rozpoczęcia pracy nad kolejną genialną grą. Aby tak się stało, ów designer powinien dobrze władać językiem ojczystym, poprawnie pisać, rysować i programować w stopniu podstawowym oraz mieć dar przekonywania wcale nie mniejszy niż ekspedientka w sklepie mięsnym, zachwalająca „częściowo" nieświeży antrykocik, czy akwizytor z jego najnowszym portfelikiem z kevlaru. Poza tym musi być cierpliwy, opanowany i przekonany o słuszności swoich zamiarów.

BRUDNA ROBOTA

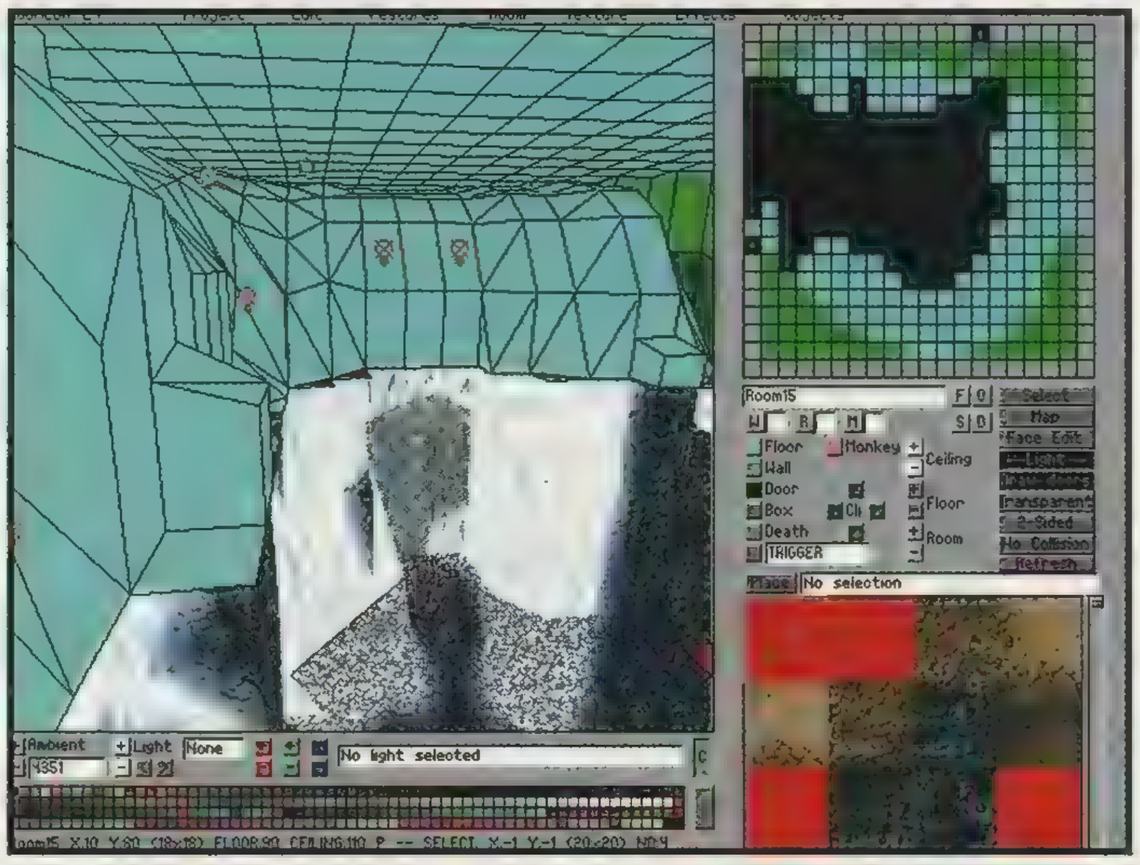
Designerzy mają różne specjalności i zadania. Jedni są głównymi projektantami, zajmującymi się ogółem gry, jej wyglądem, zgodnością z pierwotnymi założeniami, inni zaś asystują tym pierwszym w pozostałych czynnościach przedprodukcyjnych. Oczywiście ich praca nie polega wyłącznie na kurczowym trzymaniu się własnych pomysłów i realizowaniu własnej wizji świata. Niezmiernie ważna jest umiejętność dyskusji, komunikacji i słuchania pomysłów innych. Wiele ciekawych koncepcji powstaje podczas tzw. „burzy mózgów", stosowanej od wielu lat w zakładach pracy (i wszystkich dobrych zespołach twórczych) w celu wydajnego i naturalnego rodzenia się pomysłów. Każdy może (a wręcz musi) przedstawić podczas takiej wymiany zdań swoje idee, nie będąc pod presją innych. Czasem zupełnie irracjonalne, niepozorne z początku myśli mogą posunąć projekt do przodu, rozwiązać poważny problem czy po prostu złagodzić napięcia pomiędzy współpracownikami. Stąd tak ważna jest cyrkulacja pomysłów wśród wszystkich członków zespołu.

Dla ułatwienia Wam rozeznaniu się w anatomii projektowania podzieliłem ten korpus na kilka części. Każda z nich, jak już wspomniałem wcześniej, miesza się często z innymi, bo po stworzeniu np.: cech bohatera gry przez głównego designera, szczegółami postaci może zająć się projektant asystujący albo też jeden designer zajmuje się kilkoma aspektami gry jednocześnie. Przedstawiam więc podstawowe działy projektowania.

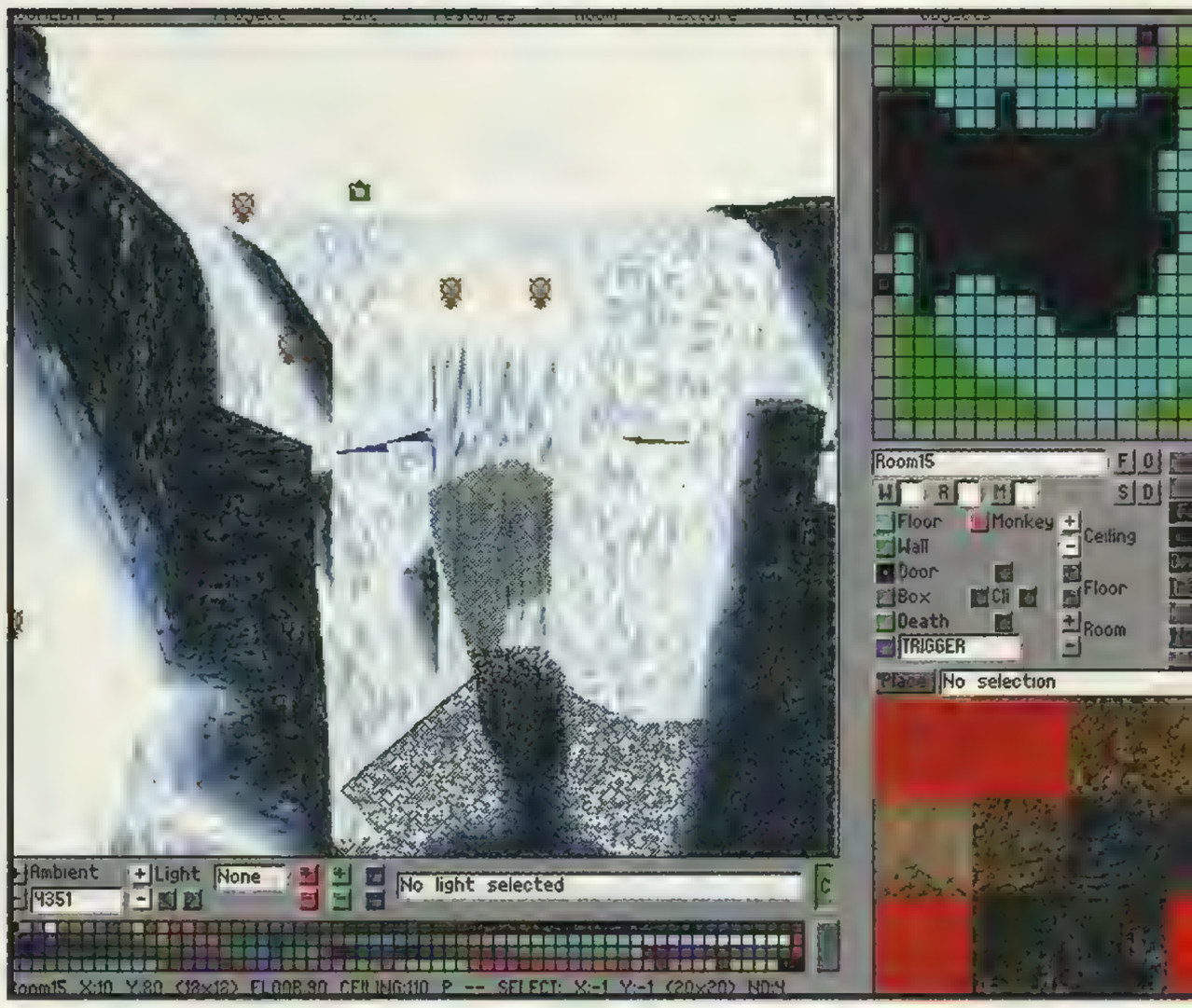
DESIGN OGÓLNY

„Generałami designu" nazywamy ludzi, którzy zwykle są pomysłodawcami gry. Główny projektant to artysta, ale i zarazem pragmatyk. Po wymyśleniu idei produktu musi on przedstawić go najpierw swoim zwierzchnikom – producentowi i wydawcy. Taki konspekt zawiera zwykle zarys scenariusza, fabuły, cech gry (szczególne rozwiązania techniczne, widok, wymagania), docelowego odbiorcę, przewidywany czas ukończenia, potrzebne fundusze i zespół. Po zaakceptowaniu przez wydawcę, i ewentualnych wstępnych modyfikacjach, główny designer sporządza już właściwy „Design Document". W nim, w zależności od gatunku gry, opisuje jej typ, cel, postacie, podstawowe misje, bronie, wygląd scen filmików itp. Posiłkuje się przy tym szkicami, wykresami, zdjęciami i wszelkimi uwagami, jakie mogą się przydać innym członkom ekipy. Każdy designer, każda firma developerska ma swoje metody pracy. Wiadomo, że taki dokument będzie bardziej zwięzły jeśli traktuje o zręcznościówce (MARIO64, NASCAR RACING) bądź strzelance (BLOOD, QUAKE), a w przypadku przygodówki (OMIKRON, GRIM FANDANGO) czy RPG (FALLOUT, BALDUR'S GATE) powinien być pełen szczegółów, alternatywnych zakończeń, sub–questów i postaci pobocznych. Czasami opisuje się dokładnie każdą lokację, zachowanie postaci, uwagi co do interfejsu czy propozycje implementacji sztucznej inteligencji. Jedni wykorzystują bazy danych (np. Microsoft Access), inni spisują wszystko na kartkach, wiele teamów ma własne narzędzia do gromadzenia informacji o konstrukcji gry. Tytani pracy, jak np.: Jane Jensen z SIERRA ON–LINE, pracują nad dokumentem (GABRIEL KNIGHT 3) 5 miesięcy, kończąc pracę ze 100 stronami gotowego materiału. Inni zaś, jak twórcy DUKE NUKEM 3D, nie tworzą w ogóle (!) takiej „rozpiski", bazując na notatkach sporządzanych na żywo według aktualnych potrzeb i czasu, jakim dysponują. Andrzej Wilewski z toruńskiego teamu CORWIN, zajmującego się projektowaniem rodzimego hitu – MORTYR–a, mówi z kolei, że w ich przypadku najpierw powstaje ogólny dokument. Zawiera on zarys akcji, pełny – choć ogólny – scenariusz, założenia akcji i jej cel. Szczegóły dociera się w trakcie, choć dużo podczas pierwszych trzech – czterech tygodni pracy. A w rezultacie – „Po roku pracy nad MORTYR–em mam ok. 100 kg kser, szkiców, notatek, uwag i tak dalej" – kontynuuje z uśmiechem polski designer.

Nie muszę dodawać, że „Design Document" jest podczas przygotowywania gry dyżurną lekturą zarówno programistów, grafików i dźwiękowców, jak i pozostałych twórców. Ściśle tajny materiał, najlepiej w twardej oprawie, ląduje co jakiś czas na biurkach wszystkich związanych z produkcją, zastępując poprzednią, niszczoną bezzwłocznie wersję. Są oczywiście wyjątki, ale potwierdzają one regułę... Do mile widzianych zasad należy czytelność dokumentu, uwagi na marginesach określające priorytet informacji lub odbiorców, którzy szczególnie powinni na nie zwrócić uwagę. Dla utrzymania dobrej atmosfery pełnego zrozumienia warto także zamieszczać w „DD" powody ewentualnych zmian w scenariuszu, postaciach, poziomie czy animacji. Podobnie skuteczna i ułatwiająca osiągnięcie zamierzonego działania jest zwykła demonstracja swoich intencji. W końcu nikt nie chce zobaczyć swojego projektu chorobliwie zdeformowanego przez niedoinformowanych animatorów czy ustawicznie ignorowanych, ale ambitnych koderów. Zatem designer prowadzący powinien mieć tyle samo kontroli nad postępem prac, co kontaktu z kolegami.



Wodospad z TOMB RAIDER–a 3 w trakcie edycji



POSTACIE

Konstruowanie postaci to także praca bardzo wymagająca bądź marginalna – w zależności od typu gry. Wiadomo, że gry logiczne i strategiczne rzadko kiedy posiadają postacie. Chyba, że mówimy o królowej w szachach, dowódcy w turówce bądź żołnierzu w RTS–ie. Są to jednak ra-

NEW S SERVICE: 00-800 Warszawa 66

czej jednostki, a nie bohaterowie, o których w tym miejscu mam powiedzieć parę słów. Zaś bohaterowie właściwi pojawiają się w przygodówkach i RPG–ach oraz zręcznościówkach i strzelankach. Postacie dwóch pierwszych kategorii są szczegółowo rozrysowane, opisane, gdyż istotne będzie w grze ich zachowanie, miał wątpliwości co do charakteru i oddziaływania postaci.

Druga grupa gier (arcade'y i shootery) wymaga znacznie mniej od projektantów, choć nie do końca jest to takie pewne i oczywiste. Po prostu muszą spełniać one inne kryteria, niekoniecznie łatwe do zrealizowania. Bohaterowie takich gier są zwykle w centrum uwagi – mają być wyraziści, prości i czytelni. Muszą być jak logo firmy – rozpoznawalni zawsze i rzucający się w oczy. Trudno nie pamiętać, jak wygląda Myszka Miki czy John Rambo – wszyscy gracze doskonale też kojarzą Duke'a, Larę Croft czy Raymana. Taki rodzaj postaci to pewne przerysowanie kilku zaledwie cech – są one albo z założenia bardzo śmieszne, albo pompatyczne, albo po prostu cukierkowe. Nie potrzeba już w tym przypadku karty szczepienia psa sąsiada i PESEL–u, jak w bardziej złożonych gatunkach. Jednak sami tylko spróbujcie wymyślić charakterystyczną postać – wbrew pozorom nie jest to znowu takie banalnie proste.

DESIGN

Jak architekci przy deskach kreślarskich, poeci szukający wymyślnych tropów stylistycznych czy trenerzy polskich futbolistów przy finezyjnych planach taktycznych, tak projektanci gier głowią się nad pomysłami, które mają powalić graczy na kolana. To prawdziwie męskie zajęcie, ale kobiety przejawiają nierzadko większy talent w tej dziedzinie...

POZIOMY/MISJE

Ta partia pracy projektantów jest zwykle najbardziej praco– i czasochłonna. Najwięcej w niej zmian, najwięcej wokół niej kontrowersji. Poziomy i misje występują w zasadzie w większości gier obecnych na rynku (poza klasycznymi przygodówkami), stanowią bowiem zobrazowanie świata gry, jego celów i wyzwań. Projektowanie poziomów może ograniczać się do przygotowania materiałów opisowych i wstępnych szkiców na podstawie architektury, przez mapy i rozmieszczenie wszystkich gadżetów, aż po wykonanie projektu przy pomocy edytora, gotowego do „szlifowania" przez grafików i programistów. Misje, częste w strategiach, RPG i symulatorach, są ważnym elementem motywacyjnym dla graczy. Z tego powodu ich cel powinien być zawsze jasny (a w razie problemów dostępny w opcjach jako np.: „Cele misji"). Dodatkowego animuszu dodaje graczom choćby krótka, ale krzepiąca scenka filmowa po pomyślnym ukończeniu zadania. Jeśli misja należy do większej całości, np.: kampanii, jak w PANZER GENERAL 3D, rozsądnym pomysłem będzie wpływ pojedynczych misji na przyszłe działania wroga i wydarzenia w grze. Nie ma nic gorszego niż ignorowanie osiągnięć gracza. Dobre rezultaty daje również przeniesienie do misji wydarzeń autentycznych bądź zakorzenionych w świadomości ogółu sytuacji, motywów i wehikułów. Przykładem mogą być wszystkie strategie i symulatory (CLOSE COMBAT, F/A–18) wyścigi (RALLY CHAMPIONSHIP z prawdziwymi autami) czy strzelanki (jak zawierające elementy fabularne NITRO RIDERS – misja jako żywo przypominająca film „Speed").

nastroje i charakter. Dobrze zaprojektowany bohater tego typu gry ma swoją duszę, psychikę, przeszłość. Stąd designer powinien zapisać jego imię (wpadające w ucho!), wygląd, biografię, szczegóły z dzieciństwa, znaki szczególne, upodobania, antypatie, problemy, motywy, jakimi kieruje się podopieczny, i jego rolę w całej historii. Obraz ten ubarwia także kilka ulubionych powiedzeń i – oczywiście – szkic. Tak sporządzony heros może być przedstawiony grafikom i autorom dialogów, gotowy do wcielenia w realia gry.

I wtedy, gdy powie tak, jak Ben z FULL THROTTLE: „When I'm on the road, I'm indestructible. Noone can touch me, but they try...", nikt nie będzie

Disco Zombie

Original sketches

In-game character

Magiczna metamorfoza Elvisa z EARTHWORM JIM 3

ZAGADKI

Projektowanie łamigłówek dotyczy w lwiej części przygodówek i RPG, choć niektóre FPS–y mają też czasami łatwe przeszkody wymagające pomyślenia (przekładnie, przyciski, włączniki). Tradycyjne zagadki związane są z przedmiotami – odpowiednie połączenie tworzy inną rzecz, otwiera drzwi czy umożliwia w inny sposób posuwanie się do przodu. Inne zadania odwołują się do otoczenia – np.: zapalenie pochodni na ścia-

Tak skrzętnie wygląda scenopis do filmu z SHOGUN–a

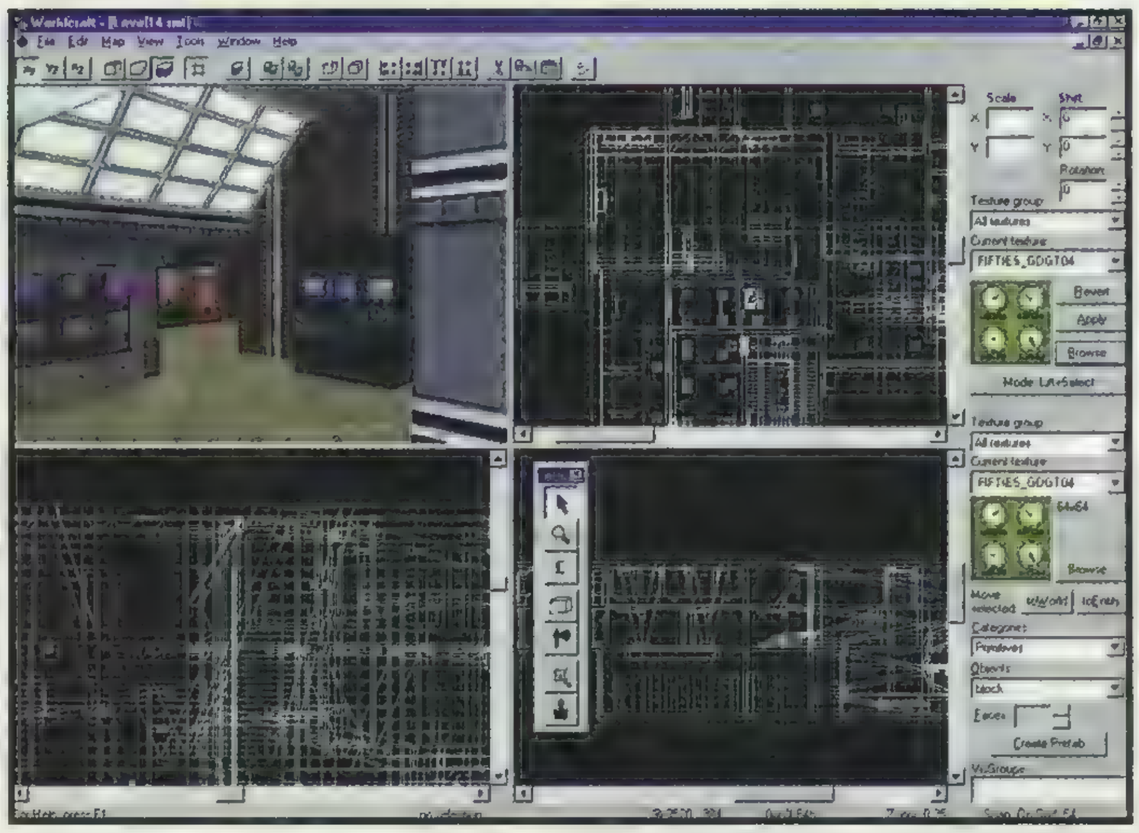
nie w katakumbach daje szansę znalezienia tajnego przejścia. Są także zagadki konwersacyjne, czyli wykorzystujące kilka możliwości odpowiedzi i odpowiedni do tego tor rozmowy, odkrywający powoli tajemnice fabuły. Do ostatnich wyzwań należą gry i szarady klasyczne – obecne w takich grach, jak MYST, JOURNEYMAN PROJECT czy CYDONIA. Rozwiązanie ich za pomocą własnej inteligencji pozwala na dalsze poznawanie historii. Roberta Williams (jedna z najbardziej znanych designerek w branży) podkreśla, że jakie by nie były zagadki, powinny one stanowić naturalny element fabuły, a nie tylko okazję do odwrócenia uwagi gracza i zanudzenia go bezsensownymi przeszkodami. Najlepiej, żeby nawiązywały one do opowiadanej w grze historii – np.: w rozmowie z bohaterem dowiadujesz się o rodzinnej relikwi, w której ukryty jest list. W nim zaś zaszyfrowana informacja dla Ciebie. Co do przedmiotów, to ważną cechą, a często zaniedbywaną, jest ich widoczność. Stopień sfrustrowania gracza potwornie wzrośnie, gdy dowie się on, że kluczem do rozwiązania problemu był ciemnogranatowy przedmiot wielkości kilku pikseli ukryty w ocienionym kącie ponurego pokoju. Dla pewności powinno się zatem umieszczać ważne obiekty w miarę widocznych miejscach, a jeszcze lepiej z opisem po najechaniu na nie kursorem.

INTERFEJS/SI

Design interfejsu i sztucznej inteligencji ma ze sobą dużo wspólnego. Oba te czynniki wpływają bowiem decydująco na wygodę obsługi prawie każdej gry. Nie będę tu rozwodził się na temat sztucznej inteligencji wroga – to zostawiam na przyszły odcinek – ale własnych postaci czy jednostek. Interfejs pozwala na wydanie poleceń, zmian opcji i wykonywania tych czynności szybko i sprawnie. Sztuczna inteligencja pozwala, na przykład, na efektywne (i zgodne z Twoim zamiarem) poruszanie się wojsk w RTS czy grach typu SPEC OPS lub HIDDEN & DANGEROUS. Nie ma szczególnej filozofii na udaną sztuczną inteligencję i interfejs – każda grupa twórców ma własne, ściśle strzeżone rozwiązania. Wiadomo tylko tyle, że obsługa powinna być intuicyjna, menu czytelne, a opcje łatwo osiągalne. Ważne są oczywiście skróty klawiszowe, podstawowa konfiguracja kontrolerów i ogólna estetyka. Decyzje o wyglądzie interfejsu powinno się podejmować przy dobrym kontakcie z grafikami i programistami, ludźmi najlepiej znającymi możliwości engine'u gry i mającymi najlepsze wyczucie w tych kwestiach.

LATAWCE, DMUCHAWCE...

Projektanci, mimo coraz większej komercjalizacji zespołów developerskich i wykupywania autorów gier przez duże koncerny, zachowują wciąż statut artystów. To od nich wciąż (choć może już nie tak, jak u początków tego rzemiosła) zależy charakter, oryginalność, dusza gry i dzięki nim możemy od czasu do



Tekstury potrzebne do jednego z poziomów HALF–LIFE

czasu widzieć szczególnie błyskotliwe pomysły (choćby NOCTURNE, HOMEWORLD, FINAL FANTASY 7). Nie raz ich pomysły są wypierane na plan dalszy – ze względu na budżet, profil wydawnictwa czy po prostu brutalny plan zagospodarowania rynku kilkoma najmodniejszymi gatunkami, ale ważne jest to, że dobre pomysły wciąż się bronią.

Mam nadzieję, że zaspokoiłem Waszą ciekawość, jeśli chodzi o design w stopniu podstawowym. W przyszłym numerze na widelcu – programiści a więc przechodzimy z etapu przygotowań gry do produkcji. Dowiecie się, jak programiści przyrządzają kus–kus z C+ i konstruują silniki odrzutowe w biurze.

Piotr „Raven" Leszczyński

P.S. Przy okazji informuję zafascynowanych profesją designera, że w Toruniu (w ekipie Corwina) są jeszcze wolne 2 posady. Szukajcie, a znajdziecie!

Warto zapamiętać:

Burza mózgów (ang. Brain storm) – *opracowana przez Alexa Osborne'a w 1936 roku metoda pobudzenia wyobraźni w grupie. Służy poszukiwaniu rozwiązania konkretnego problemu, który należy zdefiniować przed rozpoczęciem właściwej „burzy mózgów". Głównymi jej zasadami są: nikt nie przegrywa (każdy ma prawo do głosu i swego zdania), nie można nikogo krytykować ani przerywać wypowiedzi. Po zebraniu opinii wszystkich uczestników następuje połączenie pomysłów i podjęcie decyzji.*

Interfejs (ang. Interface) – *część gry (programu) odpowiedzialna za obsługę i kontrolę nad obiektami graficznymi i ogółem czynności zachodzących na ekranie komputera za pośrednictwem gracza (użytkownika).*

NEW S SERVICE: 00-800 Warszawa 66

NEO

gamerska mutanteria atakuje po raz 23!!!

Konsola źródłem kanibalizmu
- sześcioletni Karolek pożera rodziców!!!

Comix

Kto jej to zrobił?

Gracz vs. Człowiek

Tysiąc żyć na piętnastym lewelu - pomocniki dla: GRAN TURISMO 2, MEDAL OF HONOR, TOMB RAIDER: TLR, TOMORROW NEVER DIES

Newsy, zapowiedzi i recenzje gier na wszystkie godne uwagi konsolowe platformy: PSX, PSX 2, GB, GBC, N64, DC

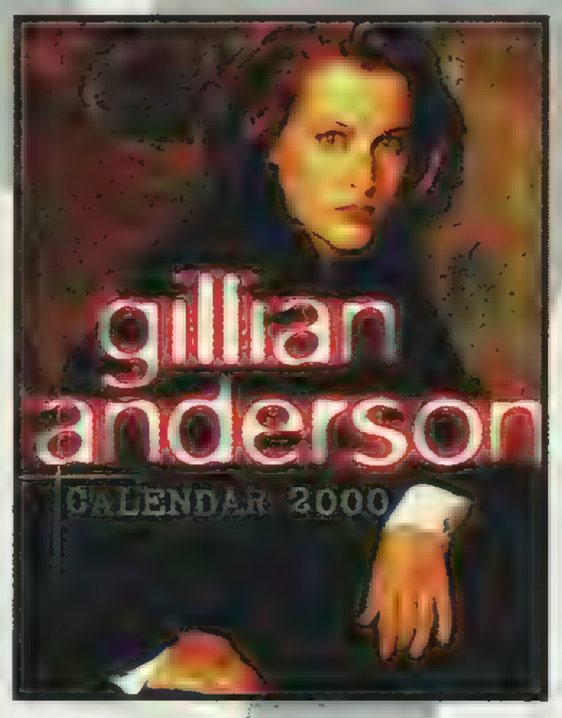
Bo do grania jest konsola!!!

THE X FILES™

Witam Was gorąco, bo za oknem zimno, a i wieści trochę chłodne. Wciąż nie wiadomo, co dalej z naszym kultowym serialem – twórcy i aktorzy nieśmiało wyrażają chęć do pracy, a FOX odkłada terminy rozmów i nie przedstawia żadnych wyjaśnień. Pozostaje nam – jak zwykle – czekać, obdarowując się w święta płytami z soundtrackiem, kalendarzami, kubkami i bielizną z podobizną Gillian lub Davida. Przy tej okazji składam najserdeczniejsze życzenia bożonarodzeniowe i noworoczne. A jakie? Logiczne – ósmego sezonu! Uważajcie w Sylwestra, bo zachodzi wtedy wiele paranormalnych zjawisk i zwiększa się prawdopodobieństwo napotkania Nieznanych Obiektów Latających, pochodzących z balkonu sąsiada. Nie próbujcie też dostać się do statku kosmicznego – tego dnia będzie przepełniony...

TX-F NA DVD

Od 16 maja będzie dostępny w sprzedaży pakiet 7 dysków DVD z całym pierwszym sezonem „Z Archiwum X". Na krążkach, poza krystalicznie czystym obrazem DVD, zobaczymy filmiki o tworzeniu serialu, wycięte sceny, 12 wywiadów z Chrisem Carterem i pozostałymi twórcami serialu, gry, recenzje, konkurs i odnośniki do stron na sieci poświęconych „The X–Files". W przedsprzedaży w najbardziej renomowanych sklepach internetowych (DV–Depot, Amazon.com, Reel.com) zestaw oferowany jest w promocyjnej cenie około 100 dolarów – „zwykłą" cenę zaplanowano na 149,50.



KONIEC ŚWIATA?

W „Millennium" – czyli piątym z kolei odcinku w siódmym sezonie – poza zapowiadanym pojawieniem się Lance'a Henriksena (pisałem o tym w poprzednim numerze NSS) staje się coś nieuniknionego. Zdjęcia na pewno zwróciły Waszą uwagę, więc tylko potwierdzam to, czego się domyślacie. Mulder i Scully w końcu się całują, a to z okazji Nowego Roku... Ten od dawna oczekiwany moment nie jest jednak końcem świata – taka zresztą jest kwestia Duchovny'ego w tym odcinku.

NOWY NUMER MAGAZYNU

Oficjalny magazyn już wyszedł i możecie go szukać w empikach. Zimowe wydanie zawiera omówienie siódmego sezonu, fotosy z planu zdjęciowego i wywiady z twórcami – w tym z samym Chrisem Carterem. W wywiadzie mówi on o wciąż niepewnym losie serialu i niepowodzeniu swej ostatniej produkcji – „Harsh Realm". Fanom radzi czekać, zupełnie tak samo jak on, na decyzję FOX–a. Carter, mimo zmęczenia i szoku po szybkim zdjęciu z wizji dobrze zapowiadającego się serialu, podsumowuje rozmowę zapewnieniem, że ma siłę pracować dalej nad „Z Archiwum X", jeśli tylko będą sobie tego życzyć przedstawiciele koncernu FOX i aktorzy.

MILENIJNE NAGRODY

Na stronie znanego serwisu filmowego ACCESS HOLLYWOOD przeprowadzono głosowanie na najlepszych aktorów, aktorki, filmy i seriale wszech czasów. W kategorii serial dramatyczny wygrał „The X–Files" (49,8% respondentów), David Duchovny (36,5%) ogłoszony został najlepszym aktorem, a Gillian Anderson (53,4%) najlepszą aktorką serialu telewizyjnego. Żeby te liczby mogły jeszcze przekonać kierownictwo FOX–a do kontynuacji serialu...

KALENDARZE JUŻ SĄ

Wszyscy, którzy muszą patrzeć przez cały rok na Scully bądź Muldera, mogą już zamówić jeden z czterech rodzajów kalendarzy (trzy z nich są oczywiście poświęcone Gillian). Każdego miesiąca można podziwiać kolejny portret naszej idolki czy idola. Każdy kalendarz na rok 2000 kosztuje około 15 dolarów (+ koszty przesyłki). Zamówienia można składać u producentów (Radio Times, Wynnco) bądź w dużych sklepach internetowych.

GILLIAN IGRA Z UCZUCIAMI

Po premierowych pokazach na Warszawskim Festiwalu Filmowym w końcu na ekrany kin wszedł film „Gra w serca" („Playing by Heart"). Ta romantyczna komedia byłaby kolejną zwykłą komedią, gdyby nie to, że gra w niej Gillian Anderson i... Sean Connery. Ten film (rozpowszechniany u nas przez IMPERIAL) to obowiązkowy obraz dla jej totalnych fanów.

Raven

NEW S SERVICE: 00-800 Warszawa 66

MUTANT CHRONICLES
WARZONE

Figurki żołnierzy fascynowały mnie od kiedy pamiętam. Z braku pieniędzy i możliwości (kiedyś w Polsce rządzili socjaliści) musiałem cuda AIRFIX–a zastępować erzacem z plasteliny (raptem jedna wystawa w klubie osiedlowym). Nie lepiłem jednak całych armii po to tylko, by zarastały kurzem. O nie! To były królestwa, wojny, przymierza. Epoki przenikały się, rycerze ścierali się z czołgami – jak tam wyszło. Ale w jednym pozostawałem nieusatysfakcjonowany – każda walka wymagała ode mnie wymyślenia, kto ją wygrał. Brakowało mi reguł i kostki. Gdy doszedłem do jakichś reguł, już nie lepiłem z plasteliny figurek, ale przesiadłem się na planszówki. Tym niemniej sentyment pozostał.

Wielokrotnie zaczytywałem się w systemach figurkowych, zazdrościłem RPG–owcom i innym fanatykom ich zaangażowania i możliwości grania w tak wspaniałe gry dzięki figurkom. Podziwiałem kolekcję kolegi Stefana z Woli, zajmującą cały pokój (armia napoleońska), podglądałem rozgrywki w klubach osiedlowych. I oto w me ręce trafiło cudowne pudełko. Druga polska edycja gry WARZONE. Garść – dosłownie – szczegółów rzucił już na jej temat niezapomniany Hunter w SS '58 i SS '60.

ZAWSZE NA POCZĄTKU MARUDZĘ

Nie byłbym sobą, gdybym najpierw nie rzucił garści czarnych refleksji na temat sytuacji gier figurkowych w Polsce. Mimo istnienia całej masy szalonych zapaleńców, moda na te gry jakby przeminęła. W każdym razie choroba nie rozszerza się. Kolega Robert Gołębiewski, lansujący w piśmie GRY WOJENNE (już nie ma, więc nie jest to kryptoreklama) system SZCZELBA (FLINTLOQUE), już się chyba z tym systemem poddał. Zdaje się, że rynek go nie przyjął. Być może tak dzieje się z większością tych systemów na polskim rynku.

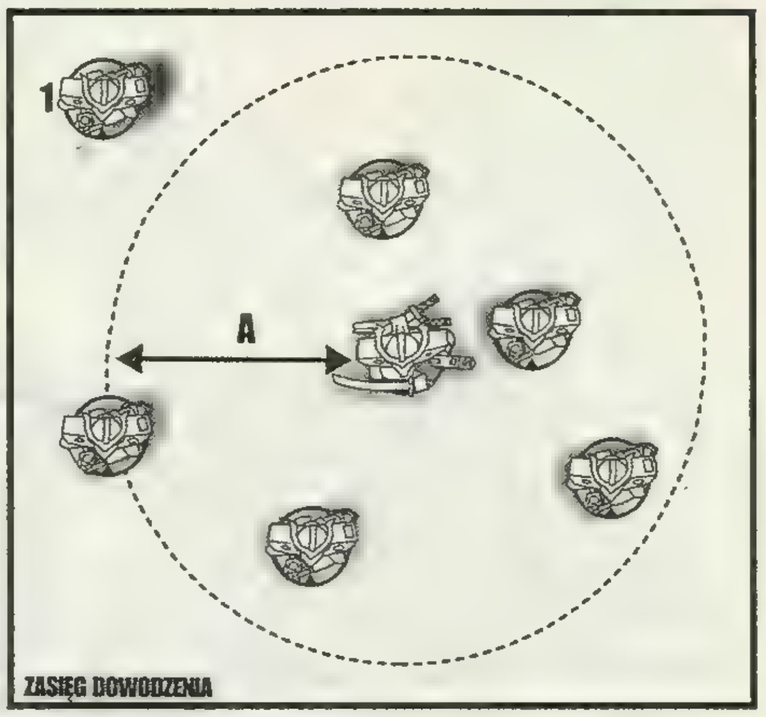
Nie jest to bowiem sport masowy. Wynika to już z samych warunków technicznych. Instrukcje i książki niezbędne w grach figurkowych muszą reprezentować wysoki poziom i być bardzo kolorowe. To powoduje, że nieźle kosztują. A trzeba ich zebrać kilka. Ponadto figurki – to istne szaleństwo cenowe dla przeciętnego nastolatka. Armia zbierana latami cieszy, ale zazwyczaj zapał mija i zgromadzony z trudem stos ląduje w piwnicy. No i na koniec to malowanie. Trzeba mieć wielkie zdolności do malarstwa w skali mikro i cierpliwość (oraz czas), by wymalować 100–200 figurek (w podstawowym zestawie). A co dalej?

Te potworne przeszkody – eliminujące po drodze tych bez pieniędzy, tych bez talentu, tych bez czasu, tych bez zdolności, a na koniec tych bez dojścia do dużego stołu (pole bitwy) – wyjaśniają ostatecznie dlaczego gry figurkowe są w Polsce zupełną egzotyką, a nie sportem masowym. A szkoda.

ŚWIAT WARZONE

System WARZONE, jak prawie każda gra figurkowa, nie zawiera żadnej konkretnej planszy do gry. Świat przez nią wyobrażany jest zbyt rozległy. Gracz otrzymuje (w pudełku drugiej edycji) do ręki przepisy ogólne, opis postaci i jednostek oraz opis i historię świata, a także stron konfliktu. Dla rozpoczęcia gry do zestawu podstawowego producent dorzuca jeszcze pewną liczbę figurek do sklejenia i pomalowania.

Niestety, fabuła gry jest szablonowa. W ilu już grach mieliśmy do czynienia z korporacjami handlowymi, które konkurując ze sobą doprowadzały do światowych konfliktów? Tu konflikt rozszerzył się na Układ Słoneczny. W dodatku autorzy twierdzą, że Korporacje nie miały charakteru narodowego, po czym robią wszystko byśmy zobaczyli, że IMPERIAL to Angole, CAPITAL Amerykańcy, BAUHAUS Niemcy, MISHIMA Japońce. Są jeszcze siły Ciemności, Bractwo Czystych Sług Kardynałów i inne pomioty.



ZASIĘG DOWODZENIA

rowne, nieźle napisane, przyswajalne i naprawdę bardzo, bardzo dobre.

Gra jest szybka, ciekawa i rozbudowana w tych elementach, gdzie potrzeba. Figurki tworzą oddziały posiadające własnych dowódców.

Walka ma rozgrywać się na Marsie, Wenus, Księżycu itd. Ale dziwnym trafem wygląd żołnierzy jest żywcem wyjęty z czasów I wojny światowej (chłopcy wymyślający tę grę w żadnym elemencie fabuły czy plastyki nie byli oryginalni). Natomiast broń to współczesne kaemy i karabinki, miotacze ognia itd. Wszystko to doprawione elementami świata SPACE MARINES (postaci i broń) oraz magią i mocami rodem z fantasy. Słowem, czysty eklektyzm.

JĄDRO JASNOŚCI

Warto jednak otrzeć usta chusteczką po zwróceniu treści żołądkowych z powodu fabuły i grafiki (nieoryginalna, ale bardzo fajna tak w ogóle). Bo gdy oswoimy się z potworkami w postaci Samuraja Bushido (po naszemu brzmiałoby to: Kosynier Kościuszko), najlepiej przejść od razu do przepisów. A są one klarowne, nieźle napisane, przyswajalne i naprawdę bardzo, bardzo dobre.

Znaczenie ma morale, dowodzenie, celowanie. Każda jednostka ma punkty akcji, dzięki którym może się ruszać, strzelać, walczyć wręcz. Żołnierze mogą się czołgać, rzucać granatami, otwierać drzwi itp. Bardzo proste, ale ciekawe są przepisy w dziale walk wewnątrz budynków i za przeszkodami (pokłosie wojny w okopach). To ważne, bo walka na otwartym terenie to nic ciekawego.

Gra WARZONE ma dwa bardzo mocne punkty przepisów, które czynią z tej gry prawdziwego tygrysa. Pierwsza rzecz to dowodzenie. Dowódcy wpływają na walkę żołnierzy, ich skuteczność we wszelkich podejmowanych działaniach. Po poniesieniu znacznych strat cała jednostka zaczyna panikować, dzięki czemu nie trzeba wybijać wszystkich figurek wroga na planszy. Drugą rzeczą jest ustalanie priorytetu celów dla żołnierzy. Koniec z dowolnością. Nie ma skupiania ognia na dowódcach wroga i strzelania kilku żołnierzy do jednego. Koniec z wybijanką.

WARZONE ukazuje w miarę realistyczne pole walki. Owszem, z pewnymi uproszczeniami, ale dzięki temu gra się w tym pięknym i kolorowym świecie z niewielkim wysiłkiem fizycznym (ale za to – znacznym wysiłkiem umysłowym). Warto ją zauważyć, chociaż niezaprzeczalnie bardzo wydumana fabuła utrudnia wczucie się w świat przyszłości targany mocami zła wypełzającymi z Mrocznej Cytadeli. Brrrrrr.

Berger

TARGET GAMES

MOJE BOJE

CZYLI POWRÓT EMERYTA

Strategom z Polski muszę złożyć doniesienie, prawie jak do prokuratora. Otóż – jesteśmy okradani. Okradani z pewnej liczby gier, które ukazują się na Zachodzie, ale do Polski w normalny sposób już nie trafiają. Nie są to może pozycje wybitne, ale zainteresowania i pasje strategów są tak pokrętne, że trudno za nich decydować. A polski strateg nie ma szans na dokonanie samodzielnego wyboru – gry można sobie ściągnąć z USA za około 40 dolarów, co definitywnie kończy sprawę.

ŹRÓDŁA ZBRODNI

Proceder powyższy nie zrodził się dziś, ale w dobie szalejącego ongiś piractwa nie był tak bardzo dokuczliwy. Zamiast do kilku dystrybutorów, gracz zwracał się o pomoc do przestępcy. I ją otrzymywał – ponieważ dawniej szło wszystko w każdej ilości, a piraci byli w jakimś sensie romantykami. Dziś nawet rodzimi giełdowcy występujący przeciw prawu oraz dzielni towarzysze ze Wschodu nie są w stanie pomóc zapłakanemu graczowi, bo w dobie komercji wszyscy stawiają na szmalcowne pewniaki. Nikomu nie opłaca się sprowadzić do kraju (płacąc duże koszty autorskie) gier, które odbiegają od przyjętych standardów. Dzieje się tak dlatego, że niewielkie firmy nie mają pieniędzy na długotrwałą produkcję i świetnych grafików. Przecież i bez tego, z uwagi na niewielki nakład, te „samizdatowe" gry kosztują około 40 dolarów. A za te pieniądze często można już nabyć jakiś rasowy hicior. Jedynym wyjściem z sytuacji byłoby wydanie kilku takich gier razem, na jednym kompakcie. Ale, po pierwsze, żadna z polskich firm wydawniczych zdaje się nie ma kontraktu z tymi zachodnimi firemkami, więc, wezwana do tablicy, nie poczuwa się i nie jest gotowa do podjęcia takiego ryzyka. Po drugie, te amerykańskie „kolosy" też mają swój honor i mogą sobie nie życzyć znalezienia się na jednym kompakcie z produktem konkurencji. Do tego dochodzi jeszcze niebagatelna kwestia kosztów i opłacalności całego przedsięwzięcia. Wygląda więc na to, że sytuacja jest nierozwiązywalna. A szkoda, ponieważ mimo swojej wielkości i jakości oprawy powstające w Stanach tytuły mało znanych firm bardzo często zawierają więcej inspiracji oraz tego czegoś, co powinno być w dobrej grze, niż produkty renomowanych kolosów. Przykładem może być wydawana przez INTERACTIVE MAGIC seria gier o bitwach starożytnych wodzów. Te żałosne cienie planszowych pierwowzorów w porównaniu z grami małych, nieznanych firm są często gorsze zarówno pod względem pomysłu, jak i interfejsu, a nawet grafiki.

CO TRACIMY

Wartych obejrzenia, a ukrytych przed Polakami strategii nie jest zbyt dużo, ale w ostatnim roku ukazało się kilka tytułów godnych bliższego poznania. Oto firma HPS wydała grę CAMPAIGN 1776: THE AMERICAN REVOLUTION – niezwykle podobną do znanej serii BATTLEGROUND, autorstwa firmy TALONSOFT. Czego tam miało nie być: LEXINGTON, YORKTOWN czy CONCORD, scenariusze, kampania, edytor – po prostu pychota. I co? Przeglądam nerwowo cenniki firm wysyłkowych. To przykre, ale tego tytułu nie dostaniesz, graczu, legalnie (a nielegalnie pewnie też nie). W newsach kilku gazet oraz przez Net przemknęła też informacja o kolejnej grze braci Lapkowów. Pamiętacie gry o obronie Alamo przed Meksykanami czy o ostatniej walce generała Custera z Indianami? Trzecią grą dzielnych braci była ZULU WAR (czy też ZULU WARS), utrzymana w charakterystycznej konwencji graficzno–dźwiękowej. Może nie była zbyt udana, ale wcale nie gorsza od takiej AGE OF RIFLES (oczywiście w sferze pomysłu i rozwiązań). I znów polskiemu strategowi przyszło zagrać w głupawy WEST FRONT, który mami tysiącami opcji i taką sobie grafiką (no i te nieustanne poszukiwanie kolejnych patchy), bo o grze firmy INCREDIBLE GAMES mógł sobie co najwyżej pomarzyć. Tak jak o innym tytule tej firmy, dość słabym, ale pozwalającym edytować średniowieczne bitwy – MEDIEVAL (na renomowanych stronach z patchami są odniesienia do tej gry, więc nie wypadła sroce spod ogona). Szczególnie przykre jest jednak odcięcie strategów od gier obejmujących takie okresy lub dziedziny wojen, które nie pojawiają się w komercyjnych grach (vide przykład powyższy – gra MEDIEVAL). Takim okresem jest XVIII wiek, epoka trudna do odtworzenia, więc przez laików–programistów, uważających się za zawodowych historyków, traktowana z nieufnością. Jednym słowem, epoka ta uważana jest za nudną, ale nic bardziej mylnego – udowodnili to wargamerzy z firm BOKU STRATEGY GAMES oraz SHRAPNEL GAMES. Ich dwie gry – DRAGOONS i HORSES&MUSKETS – pokazują, że ani ta epoka nie była taka nudna, ani że każda mała gra ze średnią grafiką nie musi być od razu nieatrakcyjna.

FRYDERYK W NATARCIU

Od razu powiedzmy sobie, że nie są to jakieś wielkie gry, ale mają to coś, co przyciąga zagorzałych strategów. Koncepcję tych tytułów oparto na modnym schemacie kanadyjskiej firmy GMT GAMES – na jej planszówkach wsparła się przecież firma INTERACTIVE MAGIC, wykorzystując to rozwiązanie w grach z Aleksandrem, Hannibalem czy Cezarem, a ostatnio w grze NORTH VS. SOUTH. Obie gry BOKU STRATEGY GAMES ukazują XVIII–wieczne pole walki, z tym, że DRAGOONS odnosi się tylko i wyłącznie do bitew

STRATE

stoczonych przez Fryderyka Wielkiego. Grafika nie jest porywająca, a dźwięki są wręcz ascetyczne (szczególnie bawi dziś podkład w formacie MIDI), ale ogólny schemat gry jest ciekawy i uznany w środowisku strategów. Przede wszystkim plansze podzielono tu na heksy, a całość rozgrywki na etapy i tury. Każda ze stron podzielona jest na grupy bojowe, którymi komenderują konkretni dowódcy. Kolejność ruchu oraz to, czy będzie on wykonany, zależy od inicjatywy dowódcy. Może ją jeszcze wzmocnić dowódca naczelny, dokładając swoje trzy grosze. W trakcie jednego etapu gry poszczególne zgrupowania poruszają się

NEW S SERVICE: 00-800 Warszawa 66

zgodnie z inicjatywą dowódców, a nie zgodnie z kolejnością stron konfliktu. Tworzy to ciekawe sytuacje oraz zmusza gracza do planowania posunięć. W trakcie własnego ruchu jednostki zgrupowania mogą „odrabiać" dezorganizację spowodowaną poruszaniem się w linii (w takiej sytuacji traciła ona spoistość), szarżować, zmieniać szyki itp. Potem, tradycyjnie, następują fazy prowadzenia ognia i walki wręcz, jednak w omawianych dwóch grach elementu strat moralnych nie doprowadzono do absurdu tak, jak miało to miejsce w grach INTERACTIVE MAGIC.

go wskaźnika opisującego jednostkę. Tego błędu uniknięto w grach o bitwach XVIII–wiecznych. Wprowadzono liczebność jednostek (łącznie z działami batalionowymi – dodatkowym wskaźnikiem siły ognia batalionu) i to spowodowało, że jednostka nawet po „odrobieniu" dezorganizacji po walce nie jest już tą samą siłą, co przed walką. Ponadto bardzo dobrze oddano nietrwałość kawalerii, która jest silna i oddziałuje na pole walki do momentu, gdy nie zostanie użyta.

wania kilkudziesięcioma jednostkami w każdym ruchu (co dla osób przywykłych do RTS–ów może być nie lada problemem) obie omawiane gry mogą przykuć gracza do komputera. Może nie jest to szczyt realizmu, może nie wszystkie zjawiska z epoki odpowiednio uchwycono i wyeksponowano, ale na pewno zrobiono to lepiej niż w ukazujących się na naszym rynku strategiach INTERACTIVE GAMES czy równie dobrze, jak w WARGAMER NAPOLEON

mienionymi dwoma tytułami, i to prawie pod każdym względem. Dochodzimy więc ponownie do konkluzji, że stratedzy w Polsce tracą, nie mogąc zakupić wszystkich strategii, jakie się ukazują w świecie. Tracą nie tylko z powodu niemożności zagrania w jakiś tam tytuł. Tracą, bo wypadają z żywego krwioobiegu amerykańskiego rynku strategów, starających się rozwijać swe zainteresowania, a nie stać w miejscu.

CO DALEJ?

Czy naprawdę warto kruszyć kopie o te kilka tytułów? Czy bez tego stratedzy w Polsce wymrą? Nie, ale naprawdę dużo stracą. Te małe gry małych firm są często zaczynem wielkich produktów, przejmowanych potem skwapliwie przez kolosy. A polski strateg jest z tej intelektualnej pracy wyłączony. Nie obserwuje niezależnych produkcji, tak naprawdę nie wie, co się dzieje na świecie. Poza tym, bez takich przykładów „gier z garażu" nasi domorośli stratedzy nie są w stanie uwierzyć, że w prawie domowy sposób można wyprodukować niezłą grę. Owszem, nie tryskającą fontanną grafiki, ale spełniającą wszelkie, nawet najbardziej wyśrubowane kryteria intelektualne. Zawsze powtarzałem, że bez takiego zaplecza polski rynek gier będzie bardzo ubogi i wtórny, że ulegnie totalnej komercji, o czym świadczą dotychczasowe produkcje, bezmyślnie małpujące wszystkie chwyty z zachodnich megahitów. Straciliśmy już pewne zaplecze – pokolenie planszówkowców – co zawdzięczamy zamknięciu Polski w latach 60. i 70. na zachodni szał gier planszowych („u nas się, panie, budowało wtedy socjalyzm, i to tymy rencami, więc na gupoty nie było czasu"). Dziś z powodów finansowych (nieopłacalność) oraz lenistwa, wygody i chęci bezpieczeństwa wydawców (sorry, Michał) całe pokolenie strategów nie wie prawie nic o żywym nurcie małych strategii ukazujących się w USA. Wyglądamy jak „biali inaczej", kupujący od białych kolonizatorów szklane paciorki za drogie skóry. Poza tym skazujemy się na wybory polskich przedstawicieli zachodnich wydawców, często mających marne pojęcie o strategiach, ale ulegających praniu mózgu prowadzonemu w mediach przez zachodnie koncerny.

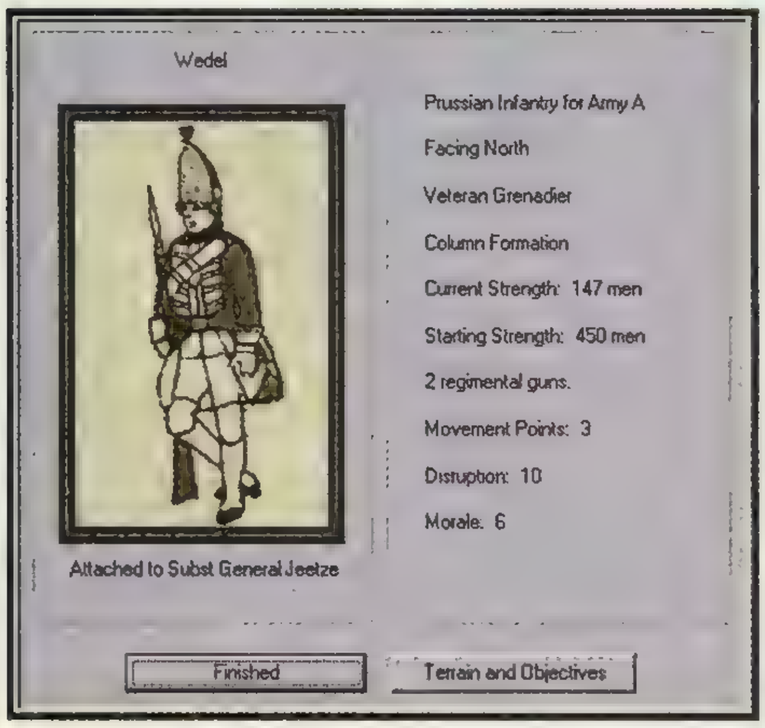
I nie jest ważne, czy gry powstające w zaciszu pomnika Lincolna na Kapitolu są dobre czy złe. Ważne jest to, że dla tamtejszych strategów gry komputerowe są żywe, że są narzędziem do zabawy i nauki oraz że stanowią pewną część kultury intelektualnej, w którą potrafią się włączyć nawet poważni wojskowi i naukowcy. A u nas? ;–(

Berger

EG BEZ STRATEGII

BÓJCIE SIĘ KAPRALI

W grach dotyczących bitew Aleksandra czy Hannibala jednostki traciły punkty zmęczenia w ruchu i w walce, ale jeżeli tylko miały czas, to szybko je odrabiały. Przy równowadze sił prowadziło to często do swego rodzaju syndromu „wańki–wstańki": rozbity oddział po chwili wracał na pole walki. Z drugiej strony system zmęczenia powodował, że walki często pozostawały nierozstrzygnięte, co przy starciach kawalerii było anachronizmem – po prostu zabrakło drugie-



Istotne miejsce zajęły także baterie artylerii, które znajdując się w ważnym taktycznie punkcie pola walki zadawały nieprzyjacielowi sporo strat, a ich zdobycie wiązało się z poświęceniem sporej liczby żołnierzy (nie tak jak w SID MEIER'S GETTYSBURG!, gdzie artyleria bywa żałośnie nieskuteczna przy salwach kartaczami – poprawiono to w kolejnej grze FIRAXIS ANTIETAM).

Pomimo takiej sobie grafiki i tylko kilku typów wojska oraz mimo konieczności manipulo-

1813, grze z ambicjami, ale nie do końca przemyślanej i przez to nie nadającej się do użytku.

CZY TRACIMY?

Powstaje więc pytanie: czy my, polscy stratedzy, tracimy na niedoskonałości naszego rynku wydawniczego? Na pewno. Może nie omijają nas gry najwyższych lotów, ale, jak wynika z powyższych rozważań, nie mamy dostępu do tytułów spokojnie plasujących się na średnim poziomie intelektualnym. A to już jest sytuacja alarmowa. Gracz nie tylko jest pozbawiony wyboru, ale z powodu czyichś decyzji zostaje skazany na dzieła wątpliwej jakości, za to produkowane i rozprowadzane przez zagranicznych potentatów. Gdybyż jeszcze rynek klasycznych strategii obfitował w setki tytułów rocznie, to można by było całą sprawę przemilczeć. W zalewie gier strateg mógłby dać sobie spokój z kilkunastoma programami średniej jakości, takich, których odpowiedników miałby dziesiątki. Jednak w sytuacji, gdy otrzymujemy propozycję zakupu gry NORTH VS. SOUTH, a nie możemy nabyć DRAGOONS czy CAMPAIGN 1776, sytuacja przestaje być zabawna, bowiem oferowana do sprzedaży gra nie daje się porównać z wy-

AD&D: PLA

„Wiara czyni cuda". Te jakże znamienite słowa w wielu wypadkach nie są jednak wykładnią naszej rzeczywistości. Czy uzyskałeś kiedyś dowody na realne oddziaływanie ludzkiej wiary? Jeżeli nie, to musisz poznać miejsce, gdzie jest to zupełnie normalne...

Na wstępie dzisiejszego odcinka chciałbym podziękować wszystkim Czytelnikom, którzy przysłali listy dotyczące działu „Kroniki RPG" i jego rozwoju. Cieszy mnie bardzo Wasze zainteresowanie i zaangażowanie – wszystkie propozycje skrupulatnie zapisuję i analizuję. Jak na razie w większości listów znajduję sugestie, aby w następnych numerach zajmować się tematami nie związanymi z komputerowym RPG. To dla mnie zaskoczenie, gdyż, jak poinformował mnie redaktor naczelny, tylko niewielki procent osób czytających NSS interesuje się Role Playing Games w innej formie. Czy tak? Czekam więc dalej na Wasze listy i sugestie, gdyż chciałbym, aby ten dział ewoluował zgodnie z oczekiwaniami Czytelników.

W dzisiejszych „Kronikach..." zaprezentuję bardzo ciekawy świat AD&D: Planescape. Zachęcam więc do lektury, gdyż naprawdę jest to zadziwiające miejsce, które – przyznaję – na pewno nie będzie mi łatwo przedstawić. Zapomnijcie o codziennych troskach i kłopotach! Czas na przygodę!

FILOZOFIA ŻYCIA

Miesiąc temu mieliście okazję przeczytać krótką historię powstania systemu fabularnego AD&D oraz skrótowe opisy należących do niego światów. Dziś jednak rozpiszę się więcej o jednym z nich. Jako samodzielny dodatek do gry fabularnej Planescape powstał w roku 1994 (wcześniej wspominano o nim w różnych rozproszonych wydawnictwach odnoszących się do innych światów AD&D – przyp. red.), a wydała go, oczywiście, firma TSR. Od razu należy zaznaczyć, że jest to uniwersum dla ludzi, którzy pragną czegoś więcej niż sterty przeciwników, kartek, kostek i mechanicznych zagrywek. Już sama idea istnienia tego świata daje wiele do myślenia. Planescape nie jest bowiem jednolitym obszarem, jak inne światy AD&D, lecz został podzielony na wiele sfer egzystencji (zwanych też „planami egzystencji" – przyp. red.), do których można podróżować dzięki wszechobecnym portalom. Każdy plan jest inny, i właśnie dzięki tej różnorodności gracz nie ma szans na nudę. Nieważne, kim jesteś – biednym czy bogatym, pięknym czy brzydkim, siłaczem czy słabeuszem – bo tak naprawdę liczy się tylko jedno: wiara. To ona kształtuje otoczenie, a istota głęboko wierząca i oddana jakiejś sprawie jest w stanie osiągnąć rzeczy niemożliwe, które w innych miejscach byłyby niewykonalne nawet dzięki potężnej magii. Dlatego też wiele istot łączy się we frakcje, tym samym kumulując swą wiarę. To oznacza coś jeszcze: takie organizacje są w stanie kreować rzeczywistość. Na przykład plan Baator utożsamiany jest z esencją piekielnego zła, a to dlatego, że żyją na nim istoty o takim właśnie charakterze. Gdyby nagle pojawiły się tutaj istoty o charakterze praworządnym, dobrym, w dodatku silnej wiary, to Baator mógłby stać się częścią innej płaszczyzny egzystencji (innego planu), gdzie dobro jest powszechne. Ciekawi Was może, jak w takowym świecie się podróżuje? Aby dostać się do innej sfery, konieczne jest przejście przez portal... chociaż nie zawsze. W tym świecie wiara naprawdę czyni cuda i dzięki niej wszystko staje się realne, jednak portale są bezpieczniejszym i nieco prostszym „środkiem transportu" (piszę o tym w dalszej części artykułu). Niestety (a może na szczęście?), zwykłe podróże w obrębie jednego planu także wyglądają dosyć dziwnie. Odległości nie grają tu żadnej roli: można po prostu iść i dojść... albo i nie! Nic nie jest przewidywalne. Jeżeli np. nastawimy się wewnętrznie, że jakąś niewyobrażalną odległość przejdziemy w jeden dzień, to tak właśnie może się stać. W przeciwnym wypadku taka wędrówka zajmie nam np. rok. Powtórzę to jeszcze raz: wszystko opiera się tu na wierze, i jest to najprostszy sposób, w jaki można przedstawić filozofię świata Planescape. Sam już musisz ocenić, czy Ci się ona podoba.

ESENCJA PLANESCAPE

Jeżeli zainteresował Cię powyższy tekst, to z pewnością chciałbyś wiedzieć więcej. Spróbuję teraz przedstawić geografię świata Planescape, choć jest to dość karkołomne zadanie. Na szczęście posłużyć się mogę obrazkiem, który troszkę pobudza wyobraźnię.

Outlands, czyli Zewnętrzne Krainy, są centrum owego multiversum. Krainę tę zamieszkują istoty zwane Rilmani, i to głównie one kształtują jego filozofię. Są najbardziej neutralną rasą, nie uznają takich pojęć, jak zło czy dobro. Wyobraźcie sobie teraz Outlands jako przestrzeń, pośrodku której wbita jest iglica. Na samym jej szczycie znajduje się miasto ogólnie znane jako Sigil, które rozciąga się na powierzchni torusa (kształt obwarzanka). Podzielone jest ono na sześć stref, chociaż nikt nigdy nie zaznaczył ich na żadnej mapie. Znajdziesz tutaj prawdziwą mieszankę ras i kultur. Wojny są w Sigil chlebem powszednim, jednak rzadko toczy się je otwarcie. Najczęściej spotykany rodzaj konfrontacji to intrygi. Nie można nikomu zaufać, gdyż niedawny przyjaciel nagle może stać się wrogiem. Praktycznie każdy należy tutaj do jakiejś frakcji, nad wszystkim stoi jednak enigmatyczny byt – Lady of Pain (Pani Bólu), który sprawuje kontrolę nad całym miastem. To ona decyduje o wszystkim, także o tym, kogo wpuścić, a kogo zatrzymać w City of Doors (Mieście Drzwi), czyli Sigil. Jest na tyle potężna, że może powstrzymywać innych bogów przed wtargnięciem na jej teren. Jeżeli już znajdziesz się w Sigil, musisz uważać na wiele rzeczy, także na to, gdzie stąpasz. Pełno tutaj portali, które mogą przenieść Cię do całkowicie odmiennej rzeczywistości (także śmiertelnej, np. na plan Żywiołu Ognia – przyp. red.). Jak zauważyć przejście? Nie jest to wcale proste. Najbardziej wyczulone są na to osoby, które urodziły się na danym planie, i po odpowiedniej

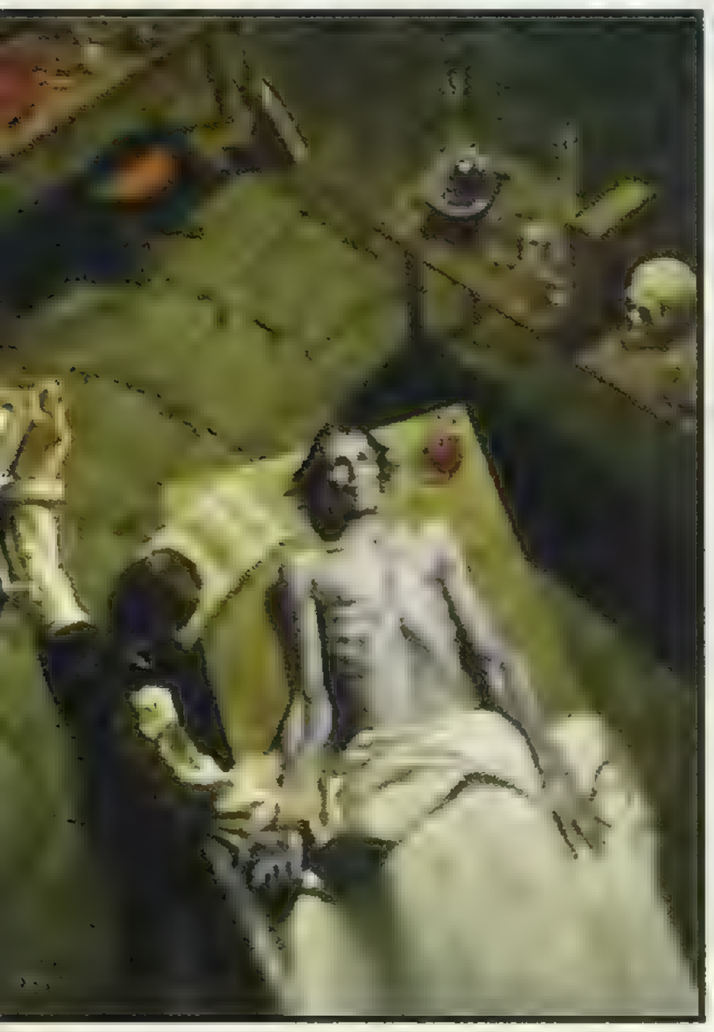
NEW S SERVICE: 00-800 Warszawa 66

koncentracji mogą wyczuć magiczną emanację. Portale nie mają stałego wyglądu i mogą być niemal wszystkim: zwykłymi drzwiami, oknem czy chociażby taflą jeziora – tego nie da się przewidzieć. Aby przekroczyć wrota do innej rzeczywistości, trzeba odszukać klucz, który umożliwi nam przejście. Czasem może być to banalnie proste, lecz nieraz poszukiwania potrwają kilka lat, by zakończyć się zupełnym fiaskiem. „Kluczem" może być, oczywiście, zwykły przedmiot, lecz zazwyczaj jest nim coś nieprzewidywalnego. Aby otworzyć portal, trzeba np. wyrecytować wiersz, odprawić rytualny taniec, uzewnętrznić uczucie miłości czy nienawiści lub po prostu wychylić duszkiem dzban wina. Niesamowite! Niczego nie można tu być pewnym i pełna kontrola nad owymi zjawiskami nigdy nie będzie Twoim udziałem. Pamiętaj też, że istota, która w jednym miejscu była przyjaźnie nastawiona do świata, na innym planie może być łaknącym krwi mordercą...

Pisałem już o frakcjach, które są wszechobecne w tym świecie (i w samym Sigil). Teraz chciałbym zaprezentować niektóre z nich (wszystkich przedstawić nie zdołam), a dokładniej – jakże przecież ważną filozofię ich życia oraz pozycję w Mieście Drzwi.

– The Athar. To organizacja pochodząca z planu Astral. Podejrzewa się jej członków między innymi o to, że są sługami Lady of Pain. Wielu też oskarża ich o szpiegostwo, chociaż nie wiadomo czemu. W rzeczywistości The Athar stoi z boku i obserwuje. Jeżeli jakiś człowiek (lub grupa osób) uzyskuje zbyt duże wpływy, członkowie tej frakcji natychmiast studzą jego zapał – czasem ostrożnie, a czasem bardzo bezpośrednio.

– Dustmen. Dziwna to frakcja, choć zarazem dość popularna. Jej członkowie posiadają specyficzne poglądy: otóż – uważają, że jeżeli chcemy żyć ponownie (odrodzić się), to musimy doznać „prawdziwej śmierci". Aby tego dokonać, najpierw należy poznać istotę swego obecnego życia. W Sigil sekta prowadzi zakład pogrzebowy, dokładnie oczyszczając miasto z wszelakich trupów. Jej członkowie bardzo dobrze rozumieją się też z martwiakami (szkielety, zombie).



– Xaositecs. Cóż można o nich powiedzieć? To po prostu wariaci. Nie głupcy, lecz wariaci. Są kompletnie pomyleni i nieprzewidywalni. Uważają, że to właśnie chaos jest główną siłą, której należy się poddać. Zawsze dążą do tego, aby umocnić go w jakikolwiek dostępny sposób... i właśnie dlatego mogą być tak bardzo niebezpieczni. Nigdy nie wiesz, co strzeli im do łba. Strzeż się, a jeżeli chciałbyś być jednym z nich, to baw się!

– The Bleak Cabal. Bardzo osobliwa frakcja. Otóż wierzą oni, a raczej nie wierzą... Hmm, jeszcze raz. Nic nie ma sensu. Nie próbuj zrozumieć tego świata, bo wszystkie jego zagadki są niewytłumaczalne. Mimo tak mało optymistycznego poglądu na życie BC jest chyba najbardziej pozytywną organizacją w Sigil. Jej członkowie prowadzą coś w rodzaju przytułku, w którym znajdują schronienie wszyscy potrzebujący, chorzy czy po prostu nie radzący sobie z życiem.

– The Revolutionary League. Zawsze znajdzie się ktoś, kto jest niezadowolony z obecnej sytuacji i pragnie zmian. Ugrupowanie to można nazwać anarchistami. RL uważa, że świat w swej obecnej postaci to nic innego jak więzienie. A przecież człowiek nie powinien być więziony, potrzebuje wolności! Członkowie tej frakcji z jednej strony pragną zmian, ale z drugiej nie dążą do nich wszelakimi możliwymi sposobami. Są trochę bardziej wyrafinowani: posiadają szpiegów prawie wszędzie, a co ważniejsze – w niemal każdej istniejącej frakcji.

Grzechem z mojej strony byłoby nie wspomnieć o Blood War (Krwawej Wojnie). Dla niektórych jest to niemal odwieczny konflit. Z jeden strony stoją tu praworzadni, źli Baatezu z planu Baator, a z drugiej – Tanar`ri z Abyss, kultywujący totalny chaos. Oczywiście to są dwie główne strony konfliktu, lecz zamieszanych jest weń bardzo wiele istot. Właściwie nie wiadomo już dziś, w jakim celu rozpoczęła się ta wojna oraz do czego ma doprowadzić, lecz wszelakie starania zmierzające do jej zakończenia skutkują jedynie zaognieniem walk. Po prostu wygląda na to, że wojna trwa i trwać będzie. Trzecią stroną jest tu rasa Yugoloths, która wspiera zarówno Baatezu, jak i Tanar'ri, próbując utrzymać równowagę konfliktu. Tak czy siak, Blood Wars oddziałuje na każdy plan w Planescape. Na marginesie napomknę, że „Blood Wars" to jedyna karcianka, w którą grałem z wielkim zacięciem.

Oczywiście wyczerpanie tematu w tak krótkim artykule jest niemożliwe, choć mógłbym jeszcze spróbować opisać inne plany, do których można podróżować portalami. Niestety, jest tego naprawdę sporo, a ja nie chciałbym przynudzać. Mam nadzieję, że powyższe przedstawienie świata Planescape nie było zbyt chaotyczne, żywię też nadzieję, że owa skromna wiedza przyda się Wam w przyszłości, chociażby w świetle nadchodzącego PLANESCAPE: TORMENT. Wedle moich informacji, jest szansa, że na polskim rynku zaczną się ukazywać dodatki w postaci książkowych światów do AD&D. Jeżeli to prawda, to będziecie mieli szansę na dogłębne zapoznanie się z tym tematem.

Za miesiąc opowiem Wam o... No właśnie, o czym? Poruszę ten temat, o który będziecie najbardziej prosić w listach! Do następnego miesiąca żegna się niżej podpisany.

Nubarus

Rozdział I

Unosił się – cicho, zawieszony – w ciepłym, mrocznym miejscu.

Nagle coś go dosięgło i zaczęło dusić. To był smród, który wypełnił nozdrza, podążył drogami oddechowymi i rozlał mu się w ustach, zatykając je. Zapach środków dezynfekujących pierwszy dotarł do jego zmysłów, ale to głębszy, ciężki odór pleśni i rozkładu pozbawił go tchu, jakby otulono go w mokry koc. Brakowało mu powietrza.

Szeroko otworzył oczy. Pierwszą rzeczą, jaką ujrzał, było niebo z gładkiego, czarnego marmuru, odbijające w półmroku resztki światła. To sufit, wiszący wysoko nad nim. Tuziny zardzewiałych żelaznych łańcuchów zwisały z góry, napięte, jakby trzymały potężny żyrandol. Podążył wzrokiem za najbliższym z nich do momentu, w którym musiał obrócić głowę na bok, aby zobaczyć, że kończy się on kilkanaście centymetrów od jego ramienia. Ostatnie ogniwo było przymocowane do płyty, na której leżał. Zdał sobie z tego sprawę dopiero w tej chwili. Pod ciałem czuł nieprzyjemnie zimną, płaską stal. Był nagi. Nie mógł też się ruszać.

Gdzie się znajdował? Jego wzrok starał się przyzwyczaić do mrocznego, żółtego światła pochodni znajdującej się w pokoju i skupić za łańcuchem. Dostrzegł zniszczoną twarz o podejrzliwym wyrazie, fioletową jak siniak, z oczami wybałuszonymi z zaskoczenia. Spróbował krzyknąć, ale żaden dźwięk nie opuścił jego gardła. Wtedy zauważył, że oczy się nie ruszają, ani nawet nie mrugają. Sino–czarna istota, do której należały, spoczywała naga na platformie zawieszonej tuż obok jego. Jej nabrzmiałe ciało zwinęło się na boku jak martwa pluskwa. Otaczał je smród zgniłych jaj, a pomarszczona skóra zdawała się być pokryta wrzodami, z których wypływała gęsta ropa.

Chciał się zerwać i odsunąć, ale jego ciało wciąż nie reagowało.

Z drugiej strony płyty, gdzie leżała wiedźma, usłyszał pisk zardzewiałych metalowych kół. W polu widzenia pojawiła się odziana w ciemną szatę korpulentna postać, popychająca drewniany wózek. Na nim znajdowała się potężna taca przykryta dużą ilością ostrych metalowych narzędzi, obok których stał skorodowany zbiornik połączony czarnym wężem ze szklanym pojemnikiem pełnym czystej cieczy. Postać – blada, pulchna kobieta z krótkimi włosami, niedawno zapewne ogolonymi – zatrzymała wózek pomiędzy płytą z wiedźmą a jego własną. On kątem na wpół przymkniętego oka przyglądał się, jak kobieta podnosi z tacy długi na metr, poplamiony ciemną cieczą korkociąg.

– Nie ruszaj się – powiedział cicho jakiś głos po jego drugiej stronie, szepcząc mu prawie do ucha. Blada kobieta odwróciła się, ukazując mu lepiej korkociąg, co sprawiło, że ponownie zamknął oczy.

– Co znowu, Morte? – spytała.

– Nic, Micho. Po prostu macham trumną. – Dziwnie brzmiący głos – męski głos, pomyślał – zdawał się wisieć w powietrzu po prawej stronie jego głowy. – Więc, eee, co to za śpiewka z tym skurlem? Czuł chłód oczu bladej kobiety, kiedy oceniała jego ciało, oraz jej ciężki oddech na swojej skórze.

– Po pierwsze, to się nie zgadza. Na liście zaznaczono jakoby miał tylko jedną nogę. Zbieracz przyciągnął go z alejki.

Głos po prawej odezwał się ponownie.

– Wygląda tak, jakby stado czaszkoszczurów pożarło go na obiad.

– To nie twoja sprawa. – Z głosu kobiety mógł wywnioskować, że odwróciła się od niego. Rozchylił nieznacznie powieki i ujrzał, jak przygląda się ciału wiedźmy. Podniosła tablicę, wiszącą na gwoździu na skraju wózka, i przyjrzała się jej. – A teraz zamilknij lub odejdź.

Otworzywszy oczy do końca, mężczyzna lekko przekręcił głowę w prawo, by ujrzeć kto do niego przemówił. Ujrzał coś, co wyglądało jak biały owal wiszący w powietrzu tuż poza jego polem widzenia. Skręcił głowę, aby mieć lepszy widok, a unoszący się kształt szybkim ruchem zawisł przed jego twarzą.

Znalazł się oko w oczodół z latającą czaszką. Zdawała się ona należeć – przynajmniej kiedyś – do człowieka, choć zniszczone i nieco pożółkłe kości zdradzały jej ogromny wiek. Starał się odwrócić głowę od ponurego obrazu, ale czaszka zmieniała miejsce tak, aby zasłonić mu widok. Pomimo iż nie miała oczu, poczuł się tak, jakby w niego się wpatrywała.

– Powiedziałem nie ruszaj się – wyszeptała groźnym tonem.

Zmarznięty, oszołomiony, nie będąc w stanie nawet myśleć o swoim własnym imieniu, a już w ogóle o tym, w jaki sposób znalazł się w tym miejscu, mężczyzna leżał na płycie – spięty, ale bez ruchu. Wpatrywał się w pokrytą wgłębieniami czaszkę i starał się myśleć o czymś innym. Co się z nim stało? Czy pozbawiono go przytomności? Porwano? Co się z nim stanie?

Dłoń w skórzanej rękawicy nagle odsunęła czaszkę z jego pola widzenia, a on stwierdził, że wpatruje się w kryształowo–szare oczy bladej kobiety, Michy. Były tak zimne i bez wyrazu, jak stalowa płyta pod nim. Zaschłe karmazynowe plamy na jej pomarszczonej głowie zdawały się wskazywać, że nie uważała specjalnie, goląc sobie głowę.

– Teraz! – krzyknęła czaszka, podskakując w podnieceniu.

– Teraz co? – mruknął, siadając z bólem na platformie. Jego mięśnie płonęły, ale w końcu zaczął odżywać. Jego głos, niski i zachrypnięty, w jakiś sposób wydał mu się dziwny. Czy to sposób, w jaki brzmiał?

Micha, wyraźnie wstrząśnięta, wciągnęła powietrze i cofnęła się, uderzając z hukiem w wózek.

– Umieść ją w Księdze Martwych! – krzyczała czaszka. – Zaklęcie! Morderczy cios! Cokolwiek! Co potrafisz zrobić?

Nie wiedział. Szaleńczo przebiegał pamięcią stronice swego umysłu, ale większość z nich była pusta.

Micha schwyciła go za nadgarstek i drugą ręką sięgnęła do wózka po skalpel.

– Szpicuj to! – Czaszka cofnęła się, po czym rzuciła do przodu jak kamień ciśnięty z procy, uderzając z ostrym trzaskiem w głowę kobiety. Świeża krew pokryła jej kremowe czoło i spłynęła do oczu. Micha puściła nadgarstek, cofnęła się o krok, potem drugi, po czym upadła na ziemię z głuchym tąpnięciem.

– Ruszaj się, skórogłowy! – rzekła czaszka. – Musimy przyśmiać temu miejscu!

Mężczyzna zwiesił nogi przez krawędź platformy i zeskoczył metr poniżej, na zimną kamienną podłogę. Uda zadrżały mu od uderzenia. Płyta zaczęła się lekko kołysać, a stare łańcuchy jęknęły. Po raz pierwszy dostrzegł, że dookoła zwisa z sufitu tuzin – albo i więcej – podobnych platform. Niektóre z nich były puste, na innych znajdowały się ciała w różnych stadiach rozkładu. Chłodne, na wpół przygaszone pochodnie wisiały na ścianach pomieszczenia, przedzielone zwykłymi metalowymi półkami i szafkami bez drzwi, wyładowanymi słojami, butlami i tubami, z których większość wypełniona była jakimiś płynami. W jednym z końców dużego, długiego pokoju znajdował się ciemny mały tunel, a po drugiej wyłożony czarnymi płytami taras, znajdujący się powyżej potężnej przestrzeni oświetlonej bladym światłem.

– Szybko! Szybko! – Czaszka tańczyła niecierpliwie przed jego twarzą. – Martwi mogą tu być w każdej chwili!

PLANESCAPE
UDRĘKA

Zabierz jej szatę! – Odwróciła się i pospieszyła w stronę tarasu, klucząc z lewa na prawo, jakby omijała sobie tylko widoczne przeszkody.

Czaszka nie dała mu czasu na przedarcie się przez mgłę, zasnuwającą umysł mężczyzny. Pociągnął za płaszcz barwy odchodów, zginając pulchną kobietę to tu, to tam, aż w końcu udało mu się go wydostać. Dusząc się lekko, otulił się śmierdzącą spleśniałą szatą najlepiej jak potrafił, zbierając jej nadmiar tak, aby się za nim nie ciągnął. Coś – kilka zimnych i mokrych cosiów – przesunęło się w płaszczu i przebiegło mu po plecach. Kilka monet zabrzęczało w jednej z kieszeni, a ostra gruda kłuła go ze środka drugiej. Wyciągnął bolesny przedmiot: pętla z drutu kolczastego, na której wisiały trzy kościane klucze z dołączonymi do nich trzema czaszkami. Gdy przyglądał się kluczom, zauważył, że na palcu wskazującym prawej ręki ma mocno zawiązaną zieloną nić.

– Oko Timlin – mruknęła czaszka, wyglądając ponad krawędź tarasu. – Kondukt pogrzebowy przechodzi przez wielką komnatę. Nie możemy zejść na dół, dopóki sobie nie pójdą.

– Gdzie jesteśmy? – mężczyzna zawołał, robiąc kilka kroków w stronę tarasu. – Jak mogłem się tu dostać?

– To – oznajmił ktoś za nim – jest miejsce dla umarłych. – Mężczyzna zadrżał i odwróciwszy się ujrzał bladego człowieka, o wiele wyższego i szczuplejszego niż Micha, stojącego dokładnie w wąskich drzwiach. Na głowie miał sterczące włosy, które wyglądały jak wijące się gniazdo czarnych pająków. – I można by powiedzieć, że jesteś tutaj, ponieważ podpisałeś kontrakt. – Jego głos syczał jak dźwięk wysypywanego ze słoja piasku.

Mężczyzna wsunął kieszenie z powrotem do kieszeni i spojrzał na czaszkę, oczekując od niej pomocy, ale ona przeleciała obok niego w stronę nowego przybysza.

– Dreszcz! – krzyknęła. – Szybko – ten truposz oskubał nas i zmiażdżył Michę! Ty się nim zajmij, a ja zawołam pomoc. – Po czym wystrzeliła w ciemność drzwi i znikła.

Blada postać, Dreszcz, sunęła gładko po podłodze w stronę mężczyzny, a jej luźna szata o barwie rodzynek ukrywała nogi, które mógł, ale nie musiał posiadać.

– Nie obawiaj się – rzekł łagodnie, jakby uspokajając zagubione dziecko. – Jestem tu, aby ci pomóc. Życie zaczyna się, gdy jesteś martwy. Zobaczysz.

Gdy Dreszcz się zbliżał, mężczyzna dostrzegł w jego drucianej grzywie prawdziwe pająki – może nawet było ich więcej niż włosów. Cofnął się o krok w stronę tarasu, zastanawiając się, czy przeżyje upadek na podłogę wielkiej komnaty poniżej.

Kilka metrów dalej leżąca bezwładnie naga kobieta zaczęła jęczeć.

– Micha? – Krzyknął Dreszcz, odwracając się w jej stronę. – Czy wszystko w porządku?

Mężczyzna rzucił się do przodu i wepchnął drewniany wózek w bok bladej postaci. Dreszcz krzyknął głośno i upadł na niego, zrzucając na podłogę stojące na tacy pojemniki. Rozległ się brzęk tłuczonego szkła. W jednej chwili pokój wypełnił się tak silnym zapachem preparatów do dezynfekcji, że zdawał on się wysysać z powietrza cały tlen. Kłujące opary wypełniły płuca mężczyzny, a on sam przez zamglone oczy ujrzał, jak Dreszcz podnosi z tacy szerokie, ostre narzędzie.

– Czaszko! – krzyknął mężczyzna, przecierając oczy i szarpiąc wózek; starał się utrzymać go pomiędzy sobą a Dreszczem. Ten chwycił garść pająków ze swoich włosów i rzucił je w jego stronę. Większość uderzyła w blat z dźwiękiem padających kropel deszczu.

– Czaszko! – Mężczyzna wdrapał się na płytę, na której leżała wiedźma, i kopnął jej paskudne ciało, spychając je na krawędź, w stronę atakującego go przeciwnika. Łańcuchy zaczęły jęczeć, gdy płyta zakołysała się tam i z powrotem.

Z tego miejsca ujrzał, że pomiędzy nim a ciemnymi drzwiami wisi tylko pięć albo sześć płyt, i na żadnej z nich nie ma ciał. Przeskoczył na następną platformę w chwili, gdy Dreszcz ciął ostrzem w jego nogi, odrywając kawałek płaszcza i lekko raniąc jego lewą kostkę. Nowa płyta zachwiała się mocno od impetu, z jakim na niej wylądował.

Dreszcz ruszył na niego błyskawicznie, siekąc powietrze okrutnymi cięciami. Mężczyzna przeskoczył na następną platformę, potem na kolejną, obawiając się, że w każdej chwili może zostać pochwycony i przygnieciony do podłogi. Ale szybkie spojrzenie za siebie pokazało, że Dreszcz ruszył, by pomóc Misie, która niezdarnie starała się wstać na nogi. Oboje podnieśli z ziemi jeszcze więcej błyszczących narzędzi i ruszyli w jego kierunku.

Podtrzymując zwisające fałdy płaszcza mężczyzna zeskoczył na zimną, twardą podłogę i pobiegł w kierunku drzwi. Pod szatą coś przebiegło po jego plecach. Wpadł we wszechogarniającą ciemność, znajdującą się w przejściu...

...i potknął się – mocno, prawie upadając na twarz – gdy wypadł na wąskie kręcone schody, wiodące w lewo, w dół. Jego nagie stopy praktycznie ślizgały się po kamieniu, a na klatce było prawie całkiem ciemno. Jedną ręką przesuwając po chropowatym murze, aby wiedzieć, jak ma schodzić, zbiegł po ciemnych stopniach tak szybko, jak tylko był w stanie. Obrócił się raz, drugi i jeszcze pół, zanim wypadł na dobrze oświetlony hol. Zerknął na prawo i na lewo, i ujrzał dwa identyczne korytarze.

Tupot stóp zbiegających za nim po schodach sprawił, że rzucił się w lewo, kryjąc za pierwszymi otwartymi drzwiami, do których dotarł, aby zniknąć z pola widzenia. Był to niewielki pokoik, niewiele więcej niż alkowa, całkowicie ciemny. Znieruchomiał, przysunąwszy się do ściany; pięści miał zaciśnięte, gotów uderzyć pierwszą osobę, która pojawi się za łukiem. Minęła chwila, potem następna. Na korytarzu na zewnątrz nie słyszał żadnych kroków ani głosów – nic.

Na poziomie jego oczu pojawiła się czaszka.

– Tu jesteś! – syknęła na niego. – Jeśli bym wiedział, że lubisz bawić się w chowanego, pozwoliłbym Misie rozpruć cię!

– Co? – spytał mężczyzna. – To ty uciekłeś ode mnie!

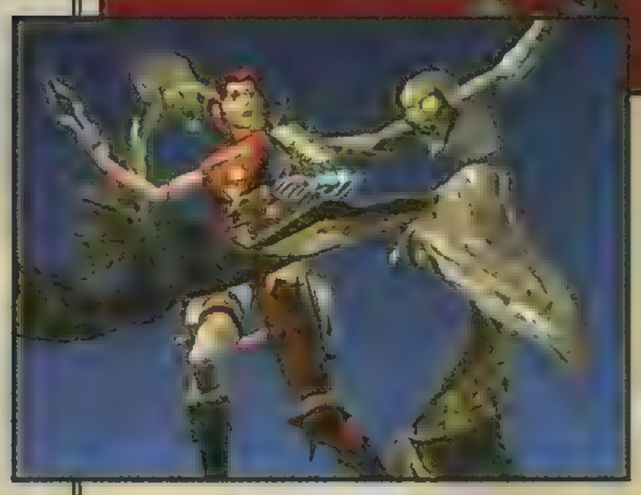
Czaszka obróciła się i poszybowała z powrotem na korytarz, patrząc w prawo i w lewo.

– Musiałem się upewnić, że jest czysto. Nie wiem czemu jest tu tak pusto, ale schowaj swój pysk i trzymaj się blisko.

Wyszedł na długi, jasno oświetlony korytarz, naciągnął oklapły kaptur płaszcza na głowę i zadrżał, gdy jakaś ciepła ciecz spłynęła mu prosto do prawego ucha. Czaszka znajdowała się już w sporej odległości przed nim, leciała właśnie obok wejścia na schody, prawie znikając w mroku.

Mężczyzna szedł szybko, starając się nadążać za swoim przewodnikiem, pędzącym wzdłuż korytarza, który długim łukiem nieco zakręcał w lewo. Tu i tam otwarte przejścia pozwalały mu zerknąć kątem oka do pokojów po jednej i po drugiej stronie, gdzie pary zielonych ożywieńców przepychały otulone w biały materiał kształty, a grupki odzianych na czarno żałobników stały przy pięknie rzeźbionych przejściach, skąpanych w płomieniach. Co to za miejsce?

Czaszka skręciła w prawo, za róg, a on podążył za nią – i prawie zamarł, gdy dostrzegł przed sobą unoszących się nad ziemią dwóch łysych ludzi w długich czarnych płaszczach. Ich



ubiory okrywały wszystko poza głowami i dłońmi, a oni sami nosili zbyt duże okulary z okrągłymi czarnymi soczewkami. W świetle pochodni ich gładka, błyszcząca szara skóra wyglądała prawie jak guma. Jeden z nich kreślił długim palcem w powietrzu świetliste wzory, a drugi przytakiwał w milczeniu. Ich ruchy zdawały się być jakoś dziwne, członki i szyje zginały się w nieoczekiwanych miejscach. Za nimi stał rogaty szkielet, a pomiędzy jego żebrami podobna małpie bestia gryzła kościane kraty swego więzienia.

Czaszka, znajdująca się jakieś dziesięć metrów przed nim, leciała spokojnie do przodu. Rysująca w powietrzu istota zatrzymała się, gdy Morte szybował przez nitki żółtego światła, które rozpłynęły się jak dym.

– Wybaczcie mi, krwawniki – powiedział. – Przepraszam, że przerywam.

Zebrawszy się w sobie, mężczyzna ruszył w głąb korytarza. Łysa postać, która przed chwilą przytakiwała, zdjęła okulary i przyglądała mu się, gdy przechodził. Za szkłami nie było oczu, tylko zwykła gładka skóra. Małpiopodobna istota nagle wpadła w furię, plując, rycząc i starając się dosięgnąć go swoimi długimi, chudymi członkami przez żebra szkieletu.

Czy szukali właśnie jego? Zwalczył chęć ruszenia biegiem – to by sprowokowało pościg. Zamiast tego szedł dalej, nie chcąc się nawet obrócić, by spojrzeć, czy łyse postaci podążają za nim. Jednakże nie słyszał za sobą żadnych kroków i gdy krzyki małpy ucichły, odważył się zerknąć przez ramię. Dwaj czarno odziani mężczyźni rozmawiali dalej.

Z ulgą wypuścił powietrze, dopiero teraz zdając sobie sprawę, że wstrzymywał oddech, i wytarł kapturem pokryte potem czoło. Oświetlony pochodniami korytarz zakręcał w lewo jeszcze przez około pięćdziesiąt metrów, po czym kończył się skrzyżowaniem i żelaznymi drzwiami otoczonymi dwoma czarnymi przyporami. Czaszka lewitowała na skrzyżowaniu, a gdy mężczyzna podszedł bliżej, zauważył, że we wrotach zamontowano zamek, a przez całą ich długość przebiegał potężny metalowy pręt, przytrzymywany przez pierścienie.

– To jest Mniejsza Brama – szepnęła czaszka. – Tylne drzwi. Truposze wchodzą przeważnie tędy. Zacznij wyciągać pręt, a ja skombinuję klucz.

Pogrzebał w kieszeniach i wyciągnął drut z kluczami, zacinając się w dłoń.

– To było w płaszczu.

– Te są do truposzy w katakumbach – stwierdził Morte. – Micha pilnowała komnat, gdzie Grabarze przechowują swoich. Nie chcą, aby obcy obrabiali ich ciała. A teraz zabieraj się za te drzwi! – Odleciał w lewo, w stronę nieoświetlonego korytarza.

Mężczyzna schował klucze z powrotem do kieszeni i chwycił pręt. Miał on trochę ponad metr długości, był gruby na piętnaście centymetrów i całkowicie wypełniał pierścienie, lecz mimo to, po potężnym pociągnięciu, wysunął się bardzo łatwo. Zaskoczenie sprawiło, że mężczyzna prawie go upuścił. Gdy kładł pręt na podrapanej marmurowej podłodze, usłyszał odgłosy kłótni z korytarza po lewej, dochodzące z pewnej odległości. Dyskusja stawała się coraz ostrzejsza, a zakończyło ją ostre zderzenie dwóch kości.

W chwilę później czaszka wydostała się z ciemności i wypluła mu pod nogi brązowy klucz.

– Szybko!

Pochodnie na ścianach nagle zapłonęły.

Mężczyzna chwycił klucz i ze szczękiem wcisnął go do zamka, gdy z korytarza dobiegł ich odgłos kroków. Klucz obrócił się ciężko, a obszarpaniec oparł się o żelazne drzwi, które ze zgrzytem otworzyły się na metr – więcej niż potrzeba, by skąpać go w oślepiającym świetle dnia.

– Czas to przeskoczyć! – Czaszka przeleciała przez wąską szczelinę.

Mężczyzna podążył za nią, z oczami jak wąskie szparki, zamykając za sobą ciężkie drzwi. Nagły powiew zimnego powietrza z dworu wdarł mu się do płuc. Potknął się i spadł w dół pięć, sześć stopni, po czym przeszedł pod zwieńczoną kolcami bramą i podniósł dłoń, aby osłonić oczy. W jednej chwili zaatakowało go tak wiele widoków, dźwięków i zapachów, że nie potrafił ich objąć swoimi zmysłami. Wszędzie gdzie zerknął górujące i poruszające się kształty walczyły o zwrócenie jego uwagi: pochylające się chaty, przesiąknięte smogiem powietrze, brudni ludzie, nienazwane istoty, zerwane sztandary, drobiny popiołu i śmiecia unoszące się na wietrze. Ogłuszający hałas sprowadzony do plątaniny głosów i krzyki w różnych językach, o różnych prędkościach i tonach – czy słyszał też śpiew i stukot trybów? – a w tle niskie buczenie, jakby za tym wszystkim pulsowała jakaś potężna energia. Poczuł dym. Nie, pieczony chleb. Nie... pot, odchody i urynę.

To było miasto. Stał na ulicy tętniącego życiem miasta.

Obok przeszła szczupła kobieta odziana tylko w srebrne tatuaże, machając swoim końskim ogonem. Potem nadszedł na dwóch nogach wysoki na trzy metry insekt o łuskach koloru kości. Za nim pojawiła się inna kobieta, rozmiarów dziecka, za nią wyższy mężczyzna, pchający drewniany wózek pełen potężnych robaków. Oboje zmierzyli krzywym spojrzeniem coś, co wyglądało jak stojący na dwóch nogach szakal o złotym futrze, odziany w bogatą szatę, który przecierał swoje okulary słuchając barytonu niskiego blondyna – nie, potężnych ust na nagim brzuchu chłopca, pary rozmawiających, grubych, czarnych ust.

Wirująca kula żółtego i fioletowego światła przecięła powietrze nad głową mężczyzny, a on spojrzał w zadymione niebo. Wyjątkowo chuda człekokształtna istota o skalistej skórze i błyszczących białych oczach złożyła sztywne metalowe skrzydła i przemknęła przez małe otwarte okno wysokiego, przechylającego się budynku. Potem jego wzrok przykuł następny latacz – potężna, prawie okrągła biała ryba, dryfująca z prądem powietrza wraz z kawałkami papieru, pierza i sadzy. Cicho przemknęła nad nim. Spojrzał na biały kształt na niebie.

Gdzie była czaszka?

Pospiesznie rozejrzał się po okolicy i zauważył tył białego jak kość owalu szybującego ponad głowami większości przechodniów. Pogonił za nim, bosymi stopami rozchlapując błoto na ulicy, patrząc prosto przed siebie i starając się uniknąć patrzenia komukolwiek w oczy, co sprawiło, że deptał po nogach, ogonach i innych, nieznanych mu członkach.

Czaszka poszybowała przez otwarte drzwi w zrujnowanym drewnianym budynku, a gdy mężczyzna biegł w tamtą stronę, framuga nagle zajskrzyła się i rozbłysła jasnym światłem. Wyszła z niej wysoka na dwa i pół metra żaba, skacząc na potężnych tylnych nogach. Grubą istotę od czubka szerokiej głowy do lekko błoniastych palców stóp pokrywała mokra, nakrapiana zielona skóra, a potężne galaretowate oczy rozszerzyły się, gdy mężczyzna zarył piętami w błoto, by uniknąć zderzenia. Istota po prostu pojawiła się w drzwiach. Spojrzała na niego z góry, a wisząca pod potężną paszczą grdyka wypełniła się jak bąbel, po czym oklapła, wypełniła i oklapła.

– Czy wyzywasz mnie, otulony w brąz śmiertelniku?

Mężczyzna poczuł jak ten głos odbija się echem gdzieś pomiędzy jego uszami, po czym spojrzał w błyszczące, pełne oczekiwania oczy żaby. Potrząsnął głową.

– Więc idź w labirynty!

Istota odepchnęła go na bok i niezgrabnie wyszła na ulicę. Za nią blask framugi zbladł i znikł. Mężczyzna zajrzał do środka i ujrzał coś, co wyglądało jak zatłoczona, ciemna pijalnia.

– Tu się włóczysz! Zdawało mi się, że powiedziałem ci, żebyś szedł za mną. – Rozległ się z boku znajomy, pusty głos. Mężczyzna obrócił się, by ujrzeć czaszkę, która wyprowadziła go z tego okropnego zadaszonego cmentarzyska. – A może nie potrafisz odróżnić jednej czaszki od drugiej? Ile latających czaszek było w tym mieście? Przyjrzał się swemu towarzyszowi, stwierdzając, że jego kości są nieco pożółkłe, pokryte wgłębieniami i smugami. Zęby miał nienaruszone – może to by go odróżniało od innych głów. Mężczyzna zapragnął naciągnąć na niego płat skóry i ujrzeć coś podobnego do twarzy. Jak by wyglądał jako mężczyzna? To był mężczyzna, zanim umarł, prawda? Ma teraz męski głos. W jaki sposób głos wydobywał się z czegoś pustego?

Spojrzał z powrotem do wnętrza pijalni, potem przeniósł spojrzenie na drewnianą framugę, gdzie nagle pojawiła się żabopodobna istota. Drzwi wyglądały zwyczajnie. Co się stało?

– Nowy w Sigil, prawda? – spytała czaszka, dostrzegając jego zakłopotanie. – Nie nazywają tego grodu Miastem Drzwi bez powodu. Roi się tu od portali, które prowadzą do różnych miejsc w całym skurlonym wieloświecie. Drzwi, okna, kanały, szafki – właściwie wszystko, co jest otworem, może być portalem. Nie otwierają się jednak bez odpowiednich kluczy, więc wątpię, żebyś musiał zawracać sobie głowę, że znajdziesz się gdzieś indziej, gdy się tego najmniej spodziewasz. Ale jak właśnie widziałeś, obieżyświerzy wracający z różnych miejsc mogą pojawić się gdziekolwiek. Więc rozglądaj się żywo, jeśli chcesz pozostać w tym stanie. – Czaszka wzniosła się wyżej i rozejrzała wokół. – Musimy się ruszać. Gdzie jest twoje leże?

– Moje co? – Mężczyzna spojrzał na dół swojej szaty.

– Twoje leże! Twój kufer. Twoja... och, skurl to. Po prostu idź za mną! – Czaszka poszybowała wzdłuż wijącej się drogi, lecąc tuż ponad głową mężczyzny. Cały czas posuwała się naprzód, zmuszając go do truchtu, gdyż musiał omijać ludzi i wozy. Tu i tam przechodziły postacie odziane w szaty identyczne jak jego, więc zdał sobie sprawę, że wtapia się w tłum.

– Tak przy okazji, nazywam się Morte. Uścisnąłbym ci dłoń, ale cóż... sam rozumiesz.

Mężczyzna wciąż nie mógł przypomnieć sobie swojego imienia. Obejrzał się przez ramię, spoglądając na budynek, z którego właśnie uciekł: garść pozbawionych okien kamiennych kopuł, rozrzuconych wokół potężnego granatowo–czarnego klosza, wyrastającego z ziemi jak nabrzmiały bąbel. Poszarpane czarne przypory, ustawione w małych grupkach, zdobiły dach każdego budynku, sprawiając wrażenie rogów albo skrzydeł nietoperza. Zakrzywiona linia wysokich pali z umieszczonymi na nich czaszkami bez żuchw tworzyła prymitywny płot wokół tego obszaru.

– Co to za miejsce? Czemu pomogłeś mi uciec?

– Ach, ponownie czuć wiatr przemykający przez moje oczodoły! To sprawia, że prawie czuję się żywy! – Czasz-

ka odwróciła się w jego stronę. – A ty byś taki nie był, gdybym cię szybko stamtąd nie wydostał. Stara Micha pozbawiłaby cię wnętrzności, może zamieniła w zombie. To była Kostnica – prawdopodobnie zauważyłeś tych wszystkich truposzy na płytach. Z drugiej strony, ciężko odróżnić ich od Grabarzy – tych w szatach. I sądzę, że ci pomogłem, ponieważ gdy nie można jeść, dotykać i czuć, każdy dzień jest taki sam jak inne. To było nieoczekiwane. Po prostu dałem się porwać chwili!

Mężczyzna spojrzał na pustą, twardą czaszkę i zastanowił się: czy ona kłamie, stara się zamotać mu w głowie, wprowadzić go w pułapkę? Zdawało się, że myślała, iż jest nowy w mieście. Jeśli domyśliłaby się, że on nic o sobie nie wie, nie zna nawet swojego imienia... Pomyślał, że najlepiej będzie ukryć tę słabość, pytać niewiele, a mówić jeszcze mniej.

Wąska uliczka, którą podążali – nie lepsza od błotnistej ścieżki – zdawała się być jeszcze mniejsza i ciaśniejsza dzięki niszczejącym budynkom, górującym po jej obu stronach. Każda pochylająca się kamienica była mieszaniną stylów i materiałów budowlanych, położonych jedne na drugich jak niezdarnie zbudowana chatka dziecka. Poplamione łachmany i deski zakrywały zbite okna, a dywany niebezpiecznie wyglądającej winorośli zdawały się być wszystkim, co powstrzymywało te budynki przed rozpadnięciem się. Biedni i chorzy znajdowali się na każdej ulicy i progu – część z nich martwa, pozostali na najlepszej ku temu drodze. Bursztynowe kałuże wodnistej mazi tworzyły małe zlewiska w szarym błocie drogi.

– Grabarze mnie porwali – rzekł ostrożnie mężczyzna, jakby przedstawiając dobrze znany fakt. – Coś w związku z kontraktem. – Miał nadzieję, że sprowokuje czaszkę do powiedzenia czegoś więcej.

– To się często zdarza – rzekł Morte. – Nie porwania – kontrakt. Siepacz stwierdza, że jest to sposób na szybki brzdęk. To znaczy Grabarze zajmują się wszystkimi ciałami, które znajdują się w Sigil. To wystarczy, by z każdego zrobić bzika, więc starają się ułatwić sobie pracę zawiązując umowy: podpiszesz kawałek papieru, który stwierdza, że Grabarze dostaną twoje ciało, jak padniesz, i odchodzisz z garścią srebra. Może w tym wypadku nieco się zirytowali i capnęli cię, zanim nadszedł twój czas. Ale nie mam zamiaru wrócić do Kostnicy, żeby się tego dowiedzieć. Zabiliby mnie za to, że cię wyciągnąłem.

Mężczyzna poczuł na twarzy gryzącą mżawkę i spojrzał w znajdujące się powyżej opary. Udało mu się dojrzeć słabe światła i coś, co wyglądało jak dachy budynków, zwisające z góry jak stalaktyty. Odbicie w dymie? Wtedy zauważył, że droga przed nim zakrzywia się nieznacznie pod górę. Odwróciwszy się, dostrzegł, że ulica za nim również biegnie pod górę. Na chwilę się zatrzymał i ponownie spojrzał powyżej. Nie mogło być pomyłki. Miał przed sobą budynki położone do góry nogami. A może to on był do góry nogami?

Nagle poczuł się tak, jakby zaraz miał zwymiotować. Usiadł w błocie tak szybko, że kaptur opadł mu z twarzy. Przycisnął mocno dłonie do ziemi. Jaszczuropodobna istota, wyglądająca jak idący na dwóch nogach krokodyl, zaklęta i ominęła go, przechodząc ponad brązową kałużą. Kilka par pazurzastych dłoni wystrzeliło z błocka, schwyciło ją za pokryte łuską kostki i wciągnęło w całości do środka. Żółte oczy rozszerzyły się ze zdziwienia, głowa stwora zatonęła i znikła.

– Dalej, dalej – rzekł Morte, wlatując za mężczyznę i uderzając go w plecy. – Tylko spojrzyj na swoje stopy i wszystko będzie w porządku.

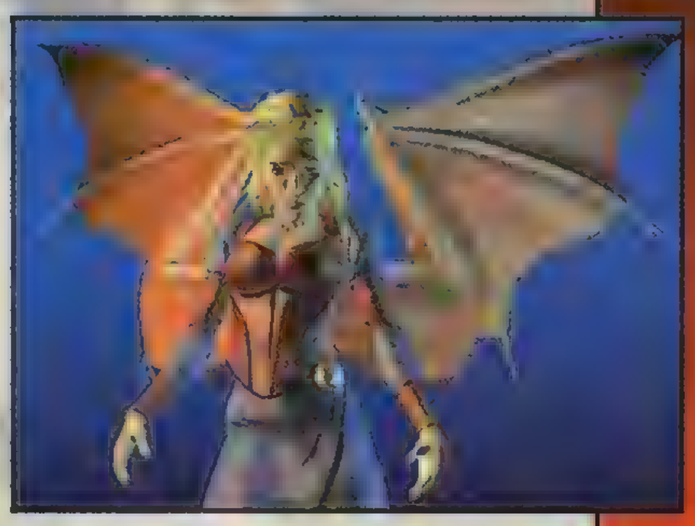
Obszarpaniec powoli wstał, przyzwyczajając swoje oczy do nieruchomych miejsc – mocnego kamiennego budynku w dalszej części ulicy, rzeźni, gdzie na zardzewiałych hakach, na zewnątrz zamazanego okna wisiały wysuszone truchła. Przetarł twarz i powoli wziął kilka głębokich oddechów. Miasto zdawało się znajdować w środku pierścienia. Znajdowało się teraz ponad nim. Jeśliby szedł dalej, czy nie byłby do góry nogami? Czy by nie spadł? Ponownie spojrzał w górę.

– Nie martw się – rzekł Morte. – Dla nich to ty jesteś tym, który stoi do góry nogami. Nie zatrzymuj się. – Czaszka ruszyła dalej drogą. – Tępy jeśli chodzi o portale, tępy jeśli chodzi o Sigil – lepiej przestań się gapić i udawaj, że znasz choć cień rzeczy. To jest Ul, najgorsza część miasta i niezbyt dobre miejsce, żeby wyglądać jak łatwy cel. Nic dziwnego, że Grabarze cię zdybali. – Czaszka potrząsnęła sobą w tę i z powrotem z rozczarowaniem. Bez karku i ciała ten gest wyglądał dziwnie.

– Powiedz mi, co jest grane z tą nitką zawiązaną wokół twego palca? O czym powinieneś pamiętać? Mężczyzna podniósł palec wskazujący i przyjrzał się wąskiemu zielonemu supłowi. Nic mu to nie mówiło.

– Nie wiem.

– Może masz pamiętać, żeby kupić więcej sznurka! – Morte skręcił w szerszą, bardziej zaludnioną ulicę. – Zejdźmy z Alei Czarnego Cienia. Zbyt wiele szat, o ile rozumiesz, co mam na myśli.



Na rogu dwóch błotnistych dróg pokryta krótkimi metalowymi kolcami człekokształtna istota wdała się w spór z kobietą, której pokryty futrem tors wyrastał z ciała barana. Ta dwójka zdawała się skakać sobie do oczu, kłócąc się o prawo do leżącego na środku martwego ciała. Gdy przechodzili obok nich, mężczyzna zauważył, że ciało kolczastej istoty było sztywne z napięcia, a pięści zaciśnięte po bokach. Brwi nasunęły się na ciemne oczy, a ślina popłynęła z jej ust, gdy wykrzykiwała niezrozumiałe zdania w twarz kobiety–barana. Gniew. Mężczyzna rozpoznał go, ale nie potrafił przypomnieć sobie, żeby kiedykolwiek go czuł.

– Tak przy okazji, to nie ma za co – stwierdził Morte.

– Co? – Mężczyzna spojrzał na czaszkę.

– Tak właśnie myślałem – mruknęła, lecąc dalej przed siebie. – Uratuj bzika przed umieszczeniem w Księdze Umarłych i jak ci się odwdzięczy?

Nagle mężczyzna zdał sobie sprawę ze swego długu wobec Morte, czegoś, o czym do tej chwili w ogóle nie pomyślał. Wiedział, że powinien czuć wdzięczność – nie, że powinien zasypać swego dobroczyńcę komplementami! Nawet jeśli czaszka miała w tym jakiś cel, to i tak ocaliła mu życie. Czy ktokolwiek jeszcze uczynił dla niego tak wiele? Nie miał pojęcia.

– Dzięki – powiedział. Słowo upadło prosto w błoto.

– Jasne, jasne – odparł Morte. – Codzienna rutyna, nie?

Mężczyzna kuśtykał przez chwilę w ciszy, przedzierając się przez zaśmiecony skwer, starając się odgadnąć, jak właściwie się czuje – jak powinien się czuć.

– Słuchaj, ten githzerai obdarza cię czujnym okiem – oznajmił Morte, patrząc w jedną stronę. – Czy go znasz?

Mężczyzna spojrzał w kierunku, w którym patrzyła czaszka, przyglądając się przechodniom, niepewny tego, jak wygląda githzerai. Jego wzrok przyciągnęło jedyne miejsce, w którym nic się nie ruszało. Jakieś dwadzieścia metrów od niego szczupły mężczyzna o żółtej cerze opierał się o potężny, drewniany słup, wyklejony setkami różnych kartek papieru. Obcy ubrany był w oliwkowo–zieloną skórzaną zbroję, a długie, czarne włosy miał spięte z tyłu krągłej głowy. Ramiona złożył na piersi i spokojnie się w nich wpatrywał. Po chwili spojrzał na kartkę znajdującą się na słupie, po czym odepchnął się od niego i zniknął w tłumie.

Zakapturzony mężczyzna pospieszył w stronę potężnego drewnianego słupa, mając nadzieję ujrzeć jeszcze owego obserwatora – może ta żółtoskóra istota wiedziała coś o jego przeszłości? Ale obcy zniknął.

Morte podleciał do niego.

– Musi być ci winien jakiś brzdęk. – Czaszka poszybowała w stronę słupa, mającego przynajmniej dwadzieścia metrów średnicy i pięć wysokości, i przyjrzała się rozlepionym ogłoszeniom. – Zastanawiam się, na co tak patrzył. Powinniśmy starać się... Hej, kolego, to jesteś ty!

– Co? – Zakapturzony mężczyzna przestał przyglądać się tłumowi i odwrócił się w stronę słupa. Morte podskakiwał, podekscytowany, przed wyblakłym, poplamionym przez deszcz kawałkiem czerwonego pergaminu, przykrytego ze wszystkich stron innymi ogłoszeniami, tak że widoczny był tylko środek. Znajdował się tam szkic mężczyzny o średniej długości brązowych włosach spiętych małymi paciorkami w warkocze i dużych, podejrzliwych oczach. Osoba ta zdawała się być młoda, i pomimo widocznych zmarszczek musiała prowadzić twarde życie.

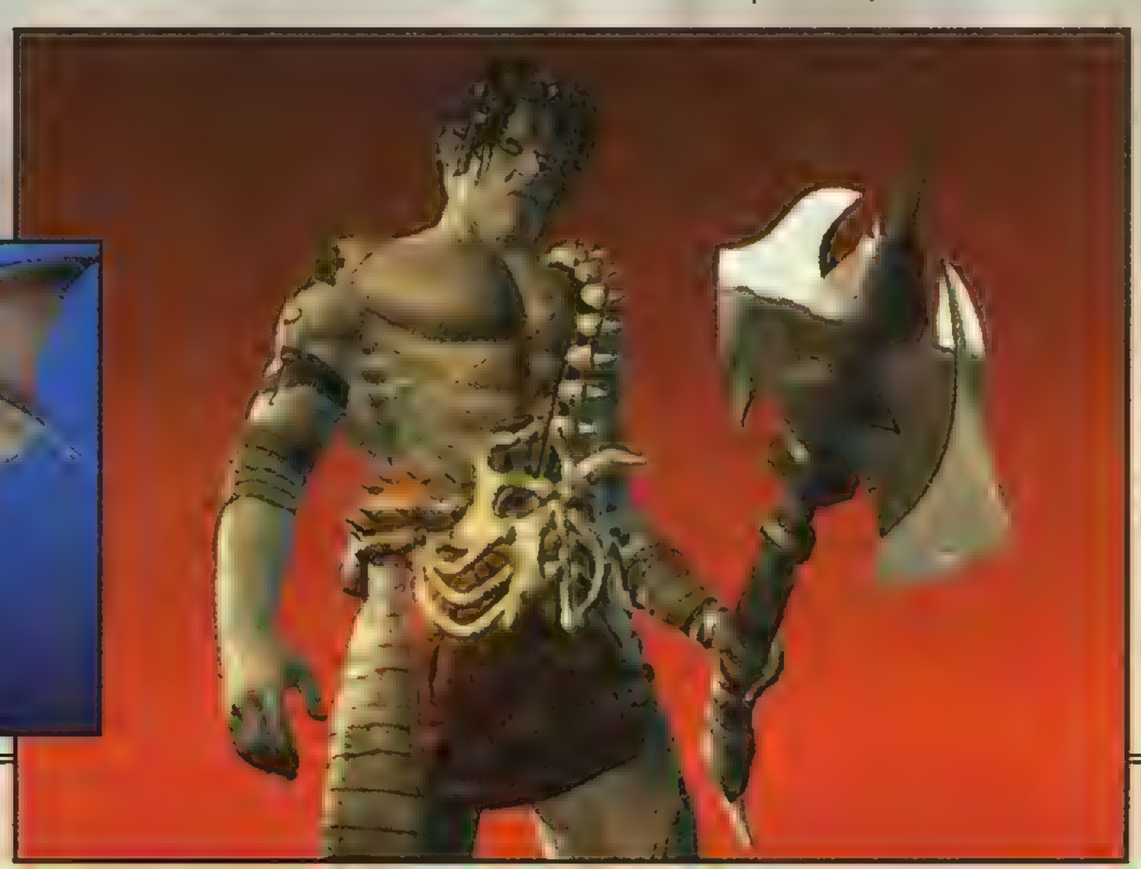
– W porządku, to twój pysk. – Czaszka skinęła w stronę szkicu.

Wierzchnie ogłoszenia były przyklejone do drewna dość mocno i mężczyzna odrywał je powoli, aby nie zerwać znajdującego się poniżej czerwonego pergaminu. Najpierw usunął kartki znajdujące się powyżej twarzy i odkrył duży nagłówek:

Adaire, alias Kester, alias Sigimundis Stig, alias Leontes, alias Chancellen Prawdziwy. Trzęsącymi dłońmi zerwał pergaminy z niższej części ogłoszenia. Pod twarzą znajdował się spory kawałek tekstu napisany małymi literami, ale jego wzrok przyciągnęła większa linijka, znajdująca się na samym dole ulotki:

Poszukiwany z rozkazu Harmonium za oszustwo, złodziejstwo i morderstwo.

Tekst ten jest pierwszym rozdziałem książki TORMENT, czyli po polsku UDRĘKA. Książka ukaże się na przełomie stycznia i lutego tego roku, a jej przypuszczalna cena wyniesie 22 zł.
Copyright (c) 1999–2000 Wizards of the Coast
Logo Planescape i Lady of Pain są znakami handlowymi należącymi do Wizards of the Coast. Prawa do wydania polskiego należą do ISA sp. z o.o., Warszawa 2000.



Wyścig zbrojeń czy urojeń?

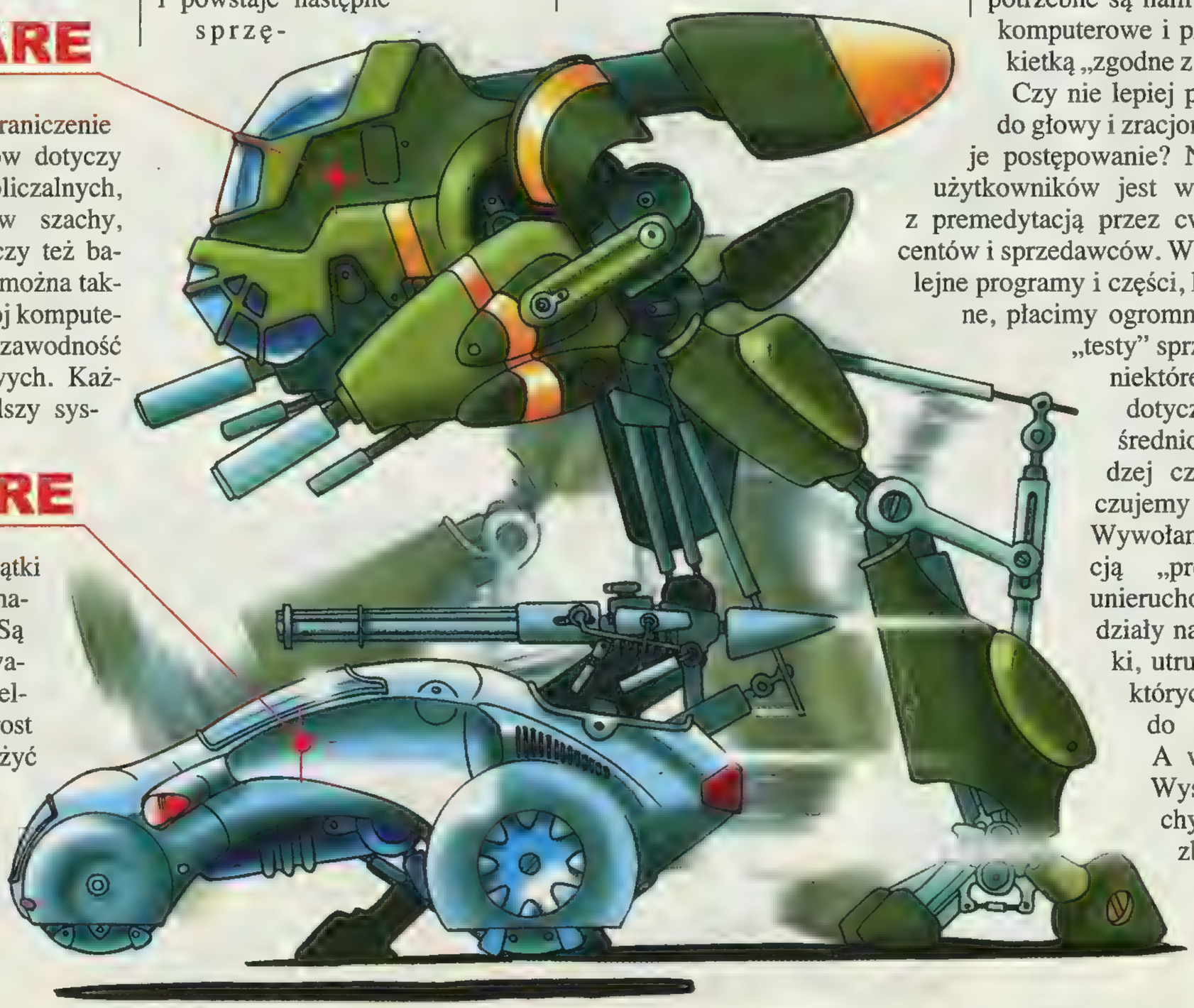
Począwszy od bieżącego numeru felieton przechodzi kurację odchudzającą, która umożliwi mu odzyskanie dawnej świeżości i ostrości widzenia zjawisk istniejących na rynku komputerowym. Dzisiaj na pierwszy ogień weźmiemy na tapetę problem „wyścigu zbrojeń"

Komputery stały się niemal „myślącymi" lub, jak kto woli, wszechmocnymi maszynami i narzędziami człowieka dwudziestego pierwszego wieku. W porównaniu ze swoimi możliwościami urządzenia te są tak potężne, dostępne i tanie, że znajdują zastosowanie w każdym miejscu. Już normalne staje się ich wykorzystywanie w samochodach, środkach transportu, sprzęcie AGD. Przebojem stają się lodówki czy kuchenki z dostępem do Internetu lub z odpowiednim chipem pamięci. Komputery obecne są w przemyśle, służbie zdrowia i systemach obronnych. Praktycznie trzeba się wiele natrudzić, by znaleźć dziedzinę życia, w której nie znajdują zastosowania. Wszędzie ich pełno – na ziemi, w powietrzu i w przestrzeni kosmicznej. W zastraszającym tempie rośnie oceniana we wszystkich dostępnych jednostkach mierniczych prędkość i „funkcjonalność" komputerów. Współczesny „mózg elektronowy" może w ciągu dnia wykonać więcej operacji arytmetycznych niż cała czyniąca to „na piechotę" ludzkość, i to od swego zarania! Niewiarygodne, ale prawdziwe. W dodatku moc obliczeniowa tych maszyn podwaja się już nie co dwa lata, ale praktycznie w ciągu 12 miesięcy.

Trudno sięgnąć myślą i przewidzieć, jaki będzie komputer za dziesięć czy dwadzieścia lat. Pewne jest, że jego rozwój ograniczają prawa fizyki. Chodzi tu o to, że żaden sygnał nie może rozchodzić się w próżni szybciej od prędkości światła, która wynosi około 300 tys. km/s. Następne ograniczenie możliwości komputerów dotyczy tzw. algorytmów nieobliczalnych, np. algorytmu gry w szachy, sztucznej inteligencji czy też badań operacyjnych. Nie można także zapominać, że rozwój komputerów ogranicza m.in. zawodność systemów komputerowych. Każdy, nawet najdoskonalszy system posiada dziesiątki mniej lub bardziej zamaskowanych błędów. Są one na tyle skomplikowane, że wykluczenie wszelkich usterek jest wprost niemożliwe. Musimy żyć ze świadomością, że błędy te powstają na każdym etapie projektowania, wykonywania i instalowania komputerów, a najwięcej pojawia się ich podczas użytkowania. Tzw. czynnik ludzki jest najbardziej zawodnym ogniwem w funkcjonowaniu każdego systemu. Komputer działa pomimo rozlicznych błędów, które użytkownicy pomijają lub ignorują, jednak liczba tych usterek nie zmniejsza się, a wręcz przeciwnie – rośnie z każdą chwilą, aż następuje awaria systemu. Czasem użytkownik dochodzi do wniosku, że komputer jest zły i przestarzały. Powstaje wtedy główne sprzężenie zwrotne – konieczność wymiany podzespołów. Zamiast szukać przyczyny usterki w obecnym systemie komputerowym, próbuje się załatwić sprawę w najprostszy sposób, postępując wedle zasady „użyj, a później wyrzuć". Ale nawet naprawa systemu czy wyszukiwanie problemów prowadzi do kolejnych usterek i powstaje następne sprzężenie. Tu już nie ma odwrotu. W mózgu użytkownika zapala się lampka: „Muszę unowocześnić sprzęt!". Ważnym elementem jest też głupota ludzka, która dyktuje pogoń za lepszymi osiągami. Bo skoro stary sprzęt nie radzi sobie z dotychczasowymi problemami, należy go zastąpić nowym – wtedy kłopotów nie będzie! Pogoń za szybszym i – z założenia – lepszym sprzętem jest wywoływana sztucznie, dzięki wszelakiemu oprogramowaniu. Jest ono, oprócz użytkownika, najbardziej zawodną częścią systemu komputerowego. Wydaje się, że niektóre programy czy gry są specjalnie „pogarszane", by wywoływały zwolnienia, zawieszanie się lub awarie systemu. Jeśli nastąpią takie problemy, użytkownik zareaguje w prosty sposób – kupi coś nowego. Na takim sprzęcie przez pewien czas wszystko będzie działało dobrze..., ale jak długo?

A czy nie lepiej byłoby ulepszyć to, co już jest, i udoskonalić działanie starszych aplikacji? Przecież do podstawowych działań analitycznych, edytowania ciągów znaków cyfrowo–literowych z powodzeniem nadaje się starszy sprzęt. Nie lepiej sięgnąć do korzeni i nieco zastopować ten szaleńczy pościg za nowościami? Z zainteresowaniem trzeba spojrzeć na inicjatywy rodzące się w USA i Japonii, gdzie organizuje się wtórny handel używanymi częściami komputerowymi. Biura czy gospodarstwa domowe mogą przecież spokojnie funkcjonować na nieco starszym sprzęcie. A co można powiedzieć na temat „problemu Y2K"? Czy potrzebne są nam kolejne części komputerowe i programy z etykietką „zgodne z rokiem 2000"? Czy nie lepiej pójść po rozum do głowy i zracjonalizować swoje postępowanie? Nieświadomość użytkowników jest wykorzystywana z premedytacją przez cwanych producentów i sprzedawców. Wymieniamy kolejne programy i części, które są sprawne, płacimy ogromne pieniądze za „testy" sprzętu. Być może niektóre sprawy nie dotyczą nas bezpośrednio, ale i tak prędzej czy później odczujemy ich skutki. Wywołany z premedytacją „problem Y2K" unieruchomi niektóre działy naszej gospodarki, utrudni życie, niektórych doprowadzi do bankructwa... A w imię czego? Wyścigu urojeń chyba, bo takie zbrojenia nie prowadzą do niczego dobrego...

ZAQ



HARDWARE

SOFTWARE

NEW S SERVICE: 00-800 Warszawa 66

The Warsaw Post

No. 1, Established: 1 st January 2000 **Circulation: Unlimited**

Z KRAJU

Adrian Chmielarz strikes back

Wygląda na to, że „legendarny" człowiek–firma (METROPOLIS) znowu wraca do „branży". Zobaczymy go teraz w roli pracownika dystrybutora gier – TOPWARE. Ciekawe, jak wyglądać będzie teraz polityka informacyjna (PR) tej firmy.

Radio MIRAGE znowu na fali

Znany w światku branżowym Radosław Walczyk znowu wraca na stare śmieci i wznawia pracę na rzecz MIRAGE MEDIA jako PR Manager.

Ostatni taki Gambler

Grudniowy numer Gamblera prawdopodobnie jest ostatnim tchnieniem tego miesięcznika. Wydawnictwo Lupus postanowiło zmniejszyć straty, ograniczyć koszty i zawiesić wydawanie tej gazety. Na stronie internetowej Gamblera zamieszczono informację o zamknięciu pisma 6 grudnia.

Upadek – plotka?

Na początku grudnia pojawiły się plotki o zawieszeniu działalności pisma Reset wydawanego przez ZPR. Informacja, po konfrontacji z oficjalnymi źródłami, nie została potwierdzona. Czas pokaże, czy ta plotka była tylko jedną z kolejnych lipnych informacji branżowych.

Sukces – czy porażka – wizyta Lary Weller

Na przełomie listopada i grudnia '99 miała miejsce impreza okolicznościowa promująca najnowszą produkcję firmy EIDOS – grę TOMB RAIDER 4. Z tej okazji do Polski przyjechała modelka promująca Larę Croft. Patrząc obiektywnie, organizacja tej wizyty była dość nieudolna. Jak widać, daleko nam jeszcze do standardów zachodnich.

„Click", a może „Bravo Gier"?

Niemieckie wydawnictwo Bauer, które wydaje prasę masową (typu „Bravo") postanowiło spróbować sił na polskim rynku gazet o tematyce gier komputerowych. Nowe pismo adresowane jest do mało wymagających czytelników, poszukujących wrażeń w prasie wydawanej na papierze klasy makulaturowej, gdzie przeważają przedruki z prasy niemieckiej.

Jak wyglądało porozumienie „14 lipca"?

Porozumienie zatwierdzono na spotkaniu wydawców i dystrybutorów 14 lipca 1999 roku w siedzibie IPS CG z mocą działania od listopada. Obecni na nim byli: CD PROJEKT, IPS, LEM, MARKSOFT, MIRAGE, a także przedstawiciele: CD Action, Gamblera, Gier Komputerowych, IO, Maniaka, Resetu i Świata Gier Komputerowych. Ponadto we wstępnych rozmowach uczestniczył także PC Games, a o całej sprawie poinformowany był New S Service. Porozumienie, w ogólnym brzmieniu, dotyczyło powstrzymania się przez wydawców prasy od zamieszczania na swych płytach CD pełnych wersji gier. Dystrybutorzy zobowiązywali wydawców do ujawnienia źródła, z którego pochodził opisywany na łamach danego pisma egzemplarz gry (co spowodowało ostrą dyskusję na temat naruszenia etyki dziennikarskiej i wolności do informowania). W przypadku zerwania Porozumienia, wydawnictwo dopuszczające się tego miało zostać objęte karą w postaci zerwania jakiejkolwiek współpracy. Inaczej mówiąc, wycofaniem się dystrybutorów z reklam, zakazem publikacji ilustracji z gier (należących prawnie do danego dystrybutora) oraz zakazem umieszczania wersji demonstracyjnych tychże na swoich CD.

„Wolność słowa czy wolność wypowiedzi..."

Na ten temat toczyła się arcyciekawa dyskusja na grupie pl.rec.gry.komputerowe. Dyskusja ta dotyczyła tzw. „porozumienia" – czyli znanej chyba każdemu aferze branżowej;) Wypowiadały się znane osobistości „branży", a niektóre teksty były nawet warte uwagi.

Protest IPS CG

Złamanie porozumienia „14 lipca" spowodowało stanowczy protest firmy IPS CG. Firma wyraziła swoje ubolewanie, że najwyraźniej CD Action, znając swój cykl produkcyjny, z góry zakładało złamanie złożonych obietnic, grając po prostu na zwłokę. Poza tym IPS stwierdził jasno, że dalsza współpraca z CD Action nie może mieć miejsca, a skutkiem złamania porozumienia będą sankcje zastrzeżone w porozumieniu.

Niejednoznaczna postawa sygnatariuszy porozumienia

W tej chwili wydawcy, którzy podpisali porozumienie: Gry Komputerowe, IO, Świat Gier Komputerowych (Reset słownie oświadczył przyjęcie do wiadomości porozumienia), oczekują na reakcje pozostałych firm dystrybutorskich, które brały udział w porozumieniu. Nieoficjalne informacje mówią o braku jakichkolwiek reakcji ze strony pozostałych dystrybutorów (stan z dnia 10.12.1999).

The World Is Not Enought

Miesięcznik CD Action poprzez swoją bezkompromisową postawę i złamanie porozumienia rzucił wyzwanie swoim konkurentom. CD Action dąży do osiągnięcia dominującej pozycji na rynku i zdobycia ponad 50% czytelników z tego segmentu. Te plany mogą doprowadzić do upadku najsłabszych gazet o grach komputerowych.

POROZUMIENIE „14 LIPCA" ZŁAMANE!

Miesięcznik CD Action złamał porozumienie, zamieszczając pełną wersje gry EARTH 2140 w swym świątecznym numerze. Gra ta jest pełną wersją, co jest sprzeczne z wcześniej zawartym porozumieniem podpisanym dobrowolnie przez wydawcę tego miesięcznika.

CD PROJEKT podpisuje umowę z HASBRO

Od grudnia 1999 firma CD PROJEKT stała się wyłącznym dystrybutorem produktów firmy HASBRO INTERACTIVE w Polsce. W ten sposób stała się ona również dystrybutorem innych renomowanych firm zajmujących się produkcją gier – TEAM 17, MICROPROSE oraz ATARI.

ZZA ODRY

Kłopoty firmy HASBRO

HASBRO zaprzestaje produkcji z dziedziny symulacji lotniczych. Okazuje się, że ten gatunek gier (jeden z najstarszych w historii) nie jest dobrze widziany przez tę firmę, gdyż ogłosiła ona właśnie, że zamyka dwa oddziały, które pracowały właśnie nad symulacjami lotniczymi. Zbiega się to z innymi cięciami w zatrudnieniu – drugi co do wielkości producent zabawek w Stanach Zjednoczonych zwolnił ostatnio aż 2200 pracowników, czyli 19 procent całej swej siły roboczej.

VIRGIN dołuje – TITUS kupuje

Francuski koncern wydawniczy, TITUS INTERACTIVE, ogłosił przejęcie 50,1% pakietu kontrolnego akcji brytyjskiego oddziału VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT. Eric Caen, szef TITUS–a, jest pewien, że udziały w VIRGIN (ponad 40%), pozwolą mu na poszerzenie rynku odbiorców. Firma zamierza inwestować głównie w Wielkiej Brytanii, Niemczech i Hiszpanii – i spodziewa się z tego powodu sporych zysków. Tymczasem VIRGIN zamienia się w coraz mniejszą firmę. Strata oddziałów brytyjskiego i amerykańskiego (w zeszłym roku) odbije się na pewno na jej kondycji finansowej.

Umowa INTERPLAY z BLUE BYTE

Na mocy umowy podpisanej 8.12.99 oficjalnym wydawcą wszystkich gier BLUE BYTE w Ameryce będzie INTERPLAY. Wygląda więc na to, że po EIDOS–ie i INFOGRAMES również INTERPLAY rzuca wyzwanie ELECTRONIC ARTS.

PLAYSTATION – niezła sprzedaż

SONY ogłosiło, że od 1994 roku, czyli od czasu premiery tej konsoli w Japonii, sprzedano ponad 70 milionów PLAYSTATION.

IRIDIUM – out z NASDAQ

Zagrożony bankructwem IRIDIUM, operator satelitarnej telefonii komórkowej, przestał być notowany na amerykańskiej giełdzie NASDAQ. W ten sposób firma definitywnie utraciła jedno ze źródeł finansowania.

Maverick & Legion

Net

Widmo Internetu i Millenium

Jak Internet wpłynie na polską gospodarkę, na nasze życie? Jak będzie się zmieniać nowoczesne społeczeństwo? Już teraz widzimy, że powstaje nowa elita – internauci, czyli grupa najbardziej kreatywna i dynamiczna. Ale jednocześnie trzeba zauważyć podstawowy problem, z którym boryka się na co dzień przeciętny użytkownik Internetu: mam tu na myśli połączenia i opłaty za dostęp do Internetu. Nad tą „małą" sprawą nie można w Polsce tak łatwo przejść do porządku dziennego, gdyż staje się ona wielkim problemem. Monopolistyczne zasady, na jakich funkcjonują połączenia z TP SA, powodują, że rozwój Internetu jest u nas utrudniony. Tak mimo zwiększania się możliwości alternatywnego wykorzystania Internetu Polska nadal jest krajem, gdzie dostęp do globalnej sieci jest ograniczony. Większość z nas długo jeszcze będzie skazana na „darmowy numer dostępowy" - 0202122. Może w roku 2000 będzie jakiś postęp: nadzieją są nowe inwestycje konkurentów TP SA, callback, sieci lokalne, telewizja cyfrowa. Jeśli chodzi o projekt HIS, to na razie trzeba do niego podejść z wielkim sceptycyzmem, traktując tę sprawę z należnym dystansem. Mam nadzieję, że za rok będę mógł na tych łamach oznajmić: cyberprzestrzeń jest nowym pograniczem, które można zagospodarować w niczym nieskrępowany sposób! Chyba nie będziemy musieli czekać do roku 2003, kiedy to na mocy układów stowarzyszeniowych z Unią Europejską nastąpi deregulacja i rozbicie monopolu TP SA. Jeśli by się to jednak nie udało, zawsze pozostaje rok 2004, gdy nowe przedsięwzięcie pana Gatesa (i jeszcze kilku innych panów) zmieni wszystko. Będzie to projekt „Internet in the sky". W ramach tej operacji na orbicie okołoziemskiej umieszczonych zostanie 288 satelitów, które umożliwią dostęp do Internetu na obszarze całego globu. Nie będziemy już potrzebowali żadnego kabelka! Czy nastąpi ogólny Matrix? Obyśmy tylko nie doczekali się dalszych postępów w tej dziedzinie...

Już niedługo Internet zintegruje się z TV, radiem i branżą elektronicznej rozrywki, w wyniku czego powstanie wielki multimedialny kombajn. Bardziej przewidujący już zajęli miejsca startowe, inni cały czas wahają się i boją Internetu. Mała to strata, bo kto nie zaistnieje i nie dostosuje się do Netu, ten szybko zginie w odmętach historii. Pół roku temu zaczynałem swoją małą „rewolucję" – pamiętają to wszyscy ci, którzy śledzili losy działu Cyberspace. Dzisiaj można już powiedzieć, że coś się dzięki temu zmieniło, i cały czas się zmienia. Pismo, w którym piszę, zyskało nową dynamikę i mam nadzieję, że będzie tak już na stałe. Dano „zielone światło" pewnym sprawom... Nowe czasy wymusiły także zmianę wystroju naszej witryny internetowej www.ssonline.com.pl. Stała się ona bardziej przyjazna i wyrazista, często będzie tu można znaleźć informacje dotyczące NSS-a czy branży szybciej niż gdzie indziej. Strona będzie się cały czas zmieniała, zgodnie z Waszymi propozycjami. Prosimy o sugestie na temat jej rozwoju – może chcecie znaleźć tu linki do własnych stron, swoje recenzje, konkurs? Ta strona jest otwarta na Wasze propozycje. Chcemy, by nasi Czytelnicy stali się bardziej aktywni i pomagali nam w redagowaniu naszego wspólnego pisma. Co miesiąc będziecie mogli spotkać nas na kanale IRC #newssonline (informacje o spotkaniach znajdziecie na internetowej stronie pisma). Tu będziecie mogli dowiedzieć się, zapytać czy skomentować wszystkie sprawy nas dotyczące. Będziemy bardziej obecni w Internecie, bo jest on naszym drugim domem. Może wkrótce przyjdzie czas na następne zmiany i następne projekty. Dajcie nam trochę czasu i bądźcie cierpliwi – zmiany wymagają czasu. Chcemy zmieniać się jak najszybciej i bezboleśnie, dlatego prosimy o wyrozumiałość.

Nadszedł czas na wielkie czyny i wielkie wydarzenia. Bądźcie na to przygotowani, także dzięki małej pomocy Cyberspace'u;)

ZAQ
zaq@post.pl

Sprawy porządkowe:

1. Nie jestem sędzią, oceniającym, która strona ma zostać opisana, a która nie. Nie blokuję też żadnych publikacji linków w WWW Box.

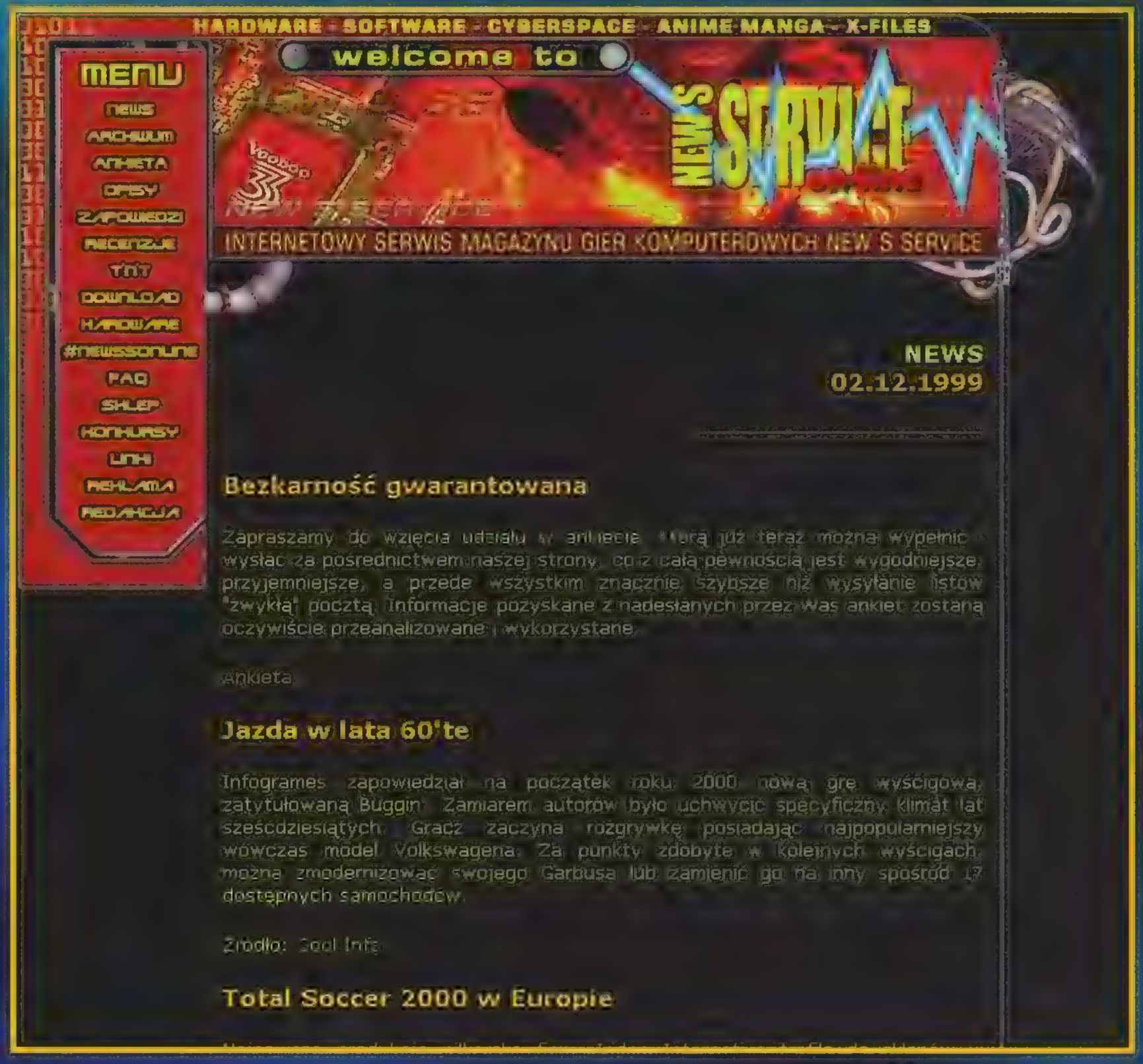
2. Nie rozstrzygam sporów między autorami stron www, którzy zarzucają sobie nawzajem plagiat czy „zapożyczenia".

3. Nadmiar linków czasem przechodzi z jednego miesiąca na drugi (cykl wydawniczy).

4. Nie zamieszczam linków stron zawierających treści sprzeczne z prawem czy łamiących dobre obyczaje.

5. Nie jestem cenzorem i wyrocznią w sprawie „jakości" serwisów internetowych. To, czy są one dobre, czy nie, jest tylko moim subiektywnym wrażeniem.

6. Pozdrowienia w dziale Cyberspace są z zasady niemożliwe, więc musicie zapomnieć o tej „tradycji" (jak również czasami przypomnieć sobie o tak archaicznym urządzeniu jak telefon stworzonym m.in. do przekazywania podziękowań – przyp. Raven)



cyberspace News

PORTALOWA WOJNA: INTERNET IDEA

Na początku przyszłego roku zostanie uruchomiony portal internetowy stworzony przez firmę INTERNET IDEA. W perspektywie najbliższych 2 lat planowany jest też debiut na giełdzie. Oprócz typowych elementów, takich jak katalog stron WWW i bezpłatna poczta elektroniczna, portal zawierał będzie specjalnie stworzoną pod zawiłości języka polskiego wyszukiwarkę, a także e–commerce dla firm i osób prywatnych. Główną siłą napędową portalu mają być serwisy, poświęcone wielu dziedzinom i prowadzone przez profesjonalne zespoły dziennikarskie. Ważnym elementem będzie też personalizacja wrót, która umożliwi internautom swobodę w wyborze modułów umieszczanych na własnej wersji strony głównej. Warszawska spółka prowadzi także rozmowy z jednym z największych domów maklerskich w sprawie współpracy w dziedzinie serwisu finansowego. W kooperacji z bankiem wydawać będzie również własną kartę kredytową. W nadchodzącym roku INTERNET IDEA zamierza przeznaczyć na inwestycje do 3 mln USD.

POLSKIE PORTALE

Do największych polskich portali należą aktualnie ONET i WIRTUALNA POLSKA. Ambitne plany ma również TP INTERNET, który oprócz tego, że będzie najpewniej największym providerem w kraju, zarejestrował ostatnio Portal PL. Ciekawą strategię ma krakowski COM ARCH. Wspólnie z RMF FM powołał firmę INTERNET FM. Do spółki ma być dopuszczony również operator telekomunikacyjny. „Czarnym koniem" może również okazać się AGORA w połączeniu z firmą informatyczną.

JEST NAS TYLKO 1,5 MLN?

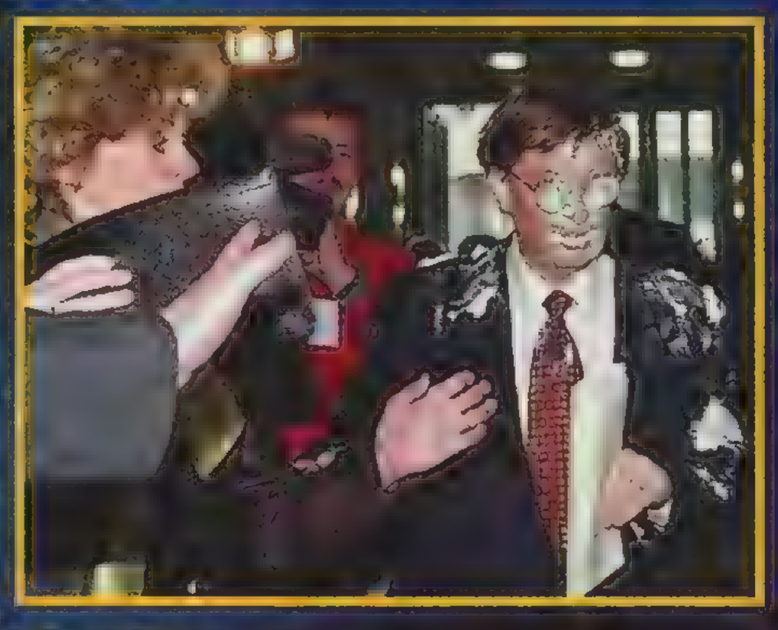
Według szacunków IDC, 1 września '99 było w Polsce ok. 1,45 mln osób, które korzystały z Internetu przynajmniej raz w ciągu ostatnich 6 miesięcy. Do końca roku 1999 z Internetu będzie korzystało 4,1 proc. naszej populacji. Firma spodziewa się, że do 2003 r. ponad 4 mln osób będzie u nas korzystało z Sieci, a przyrost będzie wynosił 28,3 proc. rocznie. Przeciętnie polski internauta spędza w Sieci 15 godzin miesięcznie.

GATES NIE WYKLUCZA ROZPADU MICROSOFTU

Szef MICROSOFT–u, Bill Gates, zapytany, czy będzie dążył do uniknięcia podziału swojego koncernu, odpowiedział, że nie wyklucza żadnego rozwiązania, które zakończyłoby proces antymonopolowy wytoczony firmie z Seattle. Wypowiedź ta sprowokowała wśród ekspertów prawnych fale spekulacji na temat warunków ewentualnej ugody, ale rzecznik firmy poinformował dziennikarzy, że ostatnio rozmawiał z Gatesem i według niego jakikolwiek podział firmy byłby „zły i nieuzasadniony".

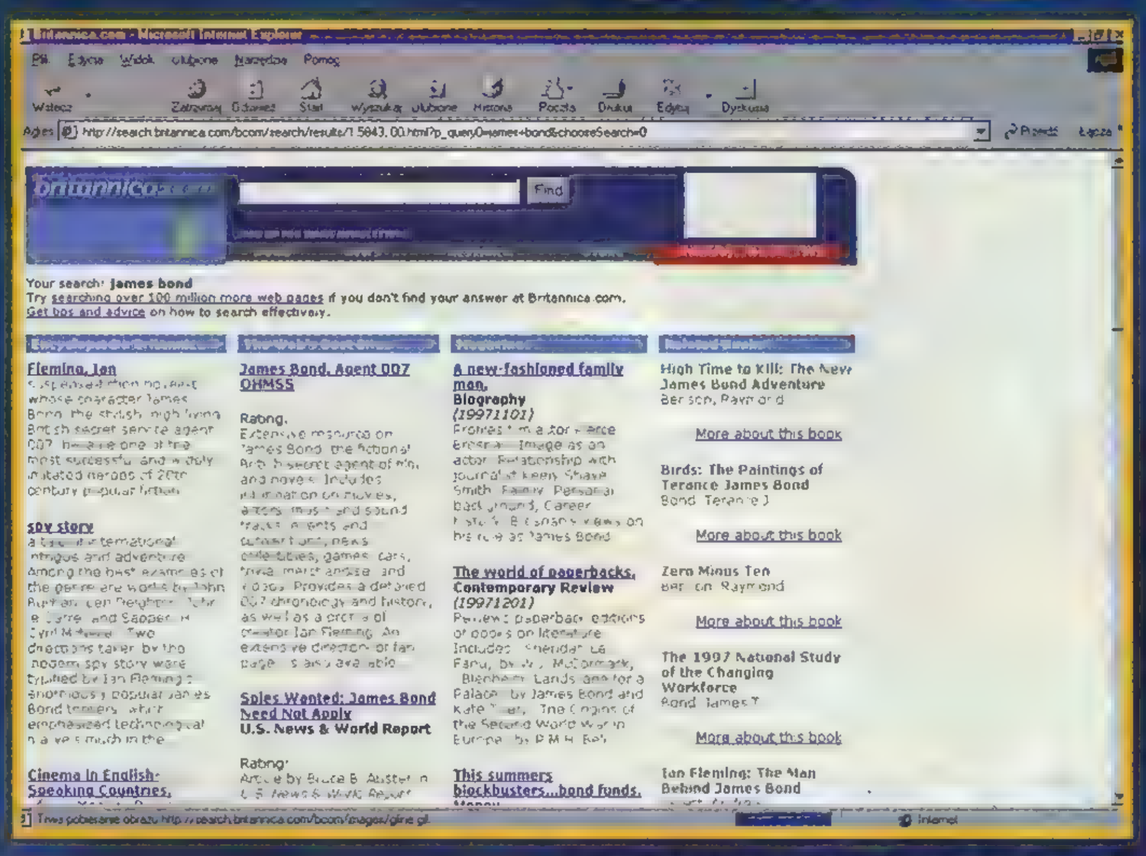
WEB–SZPIEG

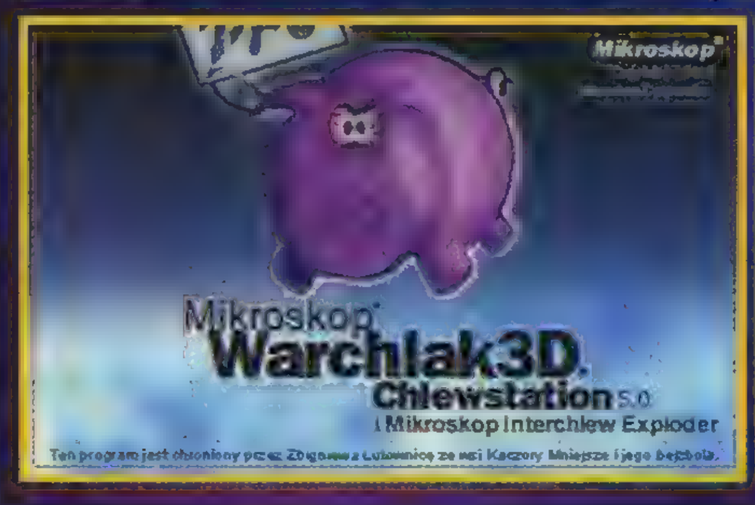
Jak niebezpieczne może być korzystanie z oferowanego za darmo softu przekonały się osoby, którzy korzystały z programu REAL JUKEBOX firmy REAL NETWORKS. Jak ujawnił New York Times, darmowy program do słuchania muzyki, który jest zainstalowany na ok. 12 mln domowych komputerów, wysyłał poprzez Internet do swej macierzystej firmy szczegóły o preferencjach muzycznych swych użytkowników. REAL NETWORKS mogła więc pozyskać np.: adresy e–mail, adresy domowe czy też informacje na temat słuchanych kompaktów. Firma zapowiedziała, że udostępni poprawkę do programu, dzięki której będzie można wyłączyć funkcję „szpiegowania". Nasza prywatność powoli staje się zagrożona...



BRITANNICA ZA DARMO – PO RAZ DRUGI

Można (już darmo!) przeglądać w Internecie 32–tomowe wydanie Encyklopedii Britanniki. Pierwsza próba jej udostępnienia w Sieci (19 października '99) zakończyła się katastrofą. Dziś na stronie www.britannica.com wystarczy wpisać interesujące nas hasło, by dowiedzieć się, co na ten temat mówi najszacowniejsze na świecie wydawnictwo encyklopedyczne. Komputer sprawdzi też, czy nie ma w swych zbiorach odpowiedniego nagrania lub filmu, pokaże, co o danej sprawie pisały gazety i co znajduje się na innych stronach internetowych, a także wskaże tematyczne książki (można je zamówić via Internet w księgarni Barnes & Noble). Licząca sobie już 231 lat Encyclopaedia Britannica w wersji książkowej kosztuje 1250 dolarów.





E–MAILOWA DZIURA

Znaleziono usterkę w programie MICROSOFT OUTLOOK EXPRESS. Błąd wykrył znany z wyszukiwania „dziur" Hiszpan Juan Carlos Garcia Cuartango. Wada aplikacji może się ujawnić w przypadku, gdy użytkownik otrzyma przesyłkę zawierającą załącznik. Normalnie po kliknięciu ikony e–maila OUTLOOK pyta, czy otworzyć plik. W wyniku błędu można jednak tak „zbudować" list, by oszukał on zabezpieczenia i uruchomił szkodliwy kod. Tym sposobem łatwo można przemycić do komputerów internautów różnego rodzaju niebezpieczne aplikacje, m.in. wirusy i konie trojańskie.

Opisywany błąd dotyczy pakietu OUTLOOK EXPRESS 4 i 5 oraz OUTLOOK 98 i OUTLOOK 2000. MICROSOFT na razie nie potwierdził istnienia tej usterki.

RUSZA SZYBKI INTERNET W TP SA

TELEKOMUNIKACJA POLSKA od 29 listopada br. rozpocznie pilotażową sprzedaż usługi SDI (Szybki Dostęp do Internetu). Będzie ona polegać na zapewnieniu stałego połączenia 115 kbps z Internetem za pomocą systemu HIS, opracowanego przez firmę ERICSSON. Abonament miesięczny wyniesie 160 zł, a instalacja 999 zł. Co ciekawe, usługę oferuje TP SA, a nie nowo utworzona firma TP INTERNET. Od 22 listopada ruszy też strona WWW poświęcona SDI, gdzie będzie można zapoznać się z ofertą i regulaminem umowy. W I kwartale przyszłego roku TP SA zamierza pozyskać 15 tys. użytkowników usługi SDI. Klienci będą mogli skorzystać z rozwiązania tylko wtedy, kiedy ich linie telefoniczne będą spełniać pewne wymogi techniczne i jednocześnie w obrębie centrali będzie co najmniej kilkanaście osób chcących zainstalować sobie terminale HiS. Nie jest wykluczone, że niebawem ceny te mogą ulec zmianie. Jednym z wariantów jest obniżenie abonamentu przy jednoczesnym podpisaniu umowy na korzystanie z usługi przez dłuższy czas (podobny system funkcjonuje przy promocji u operatorów telefonów komórkowych).

ZAQ
zaq@post.pl

Kilkanaście lat temu, gdy „PieCe" nie były jeszcze tak rozpowszechnione, każdy w Polsce chciał mieć Atari, Commodore czy coś podobnego. Potem stopniowo zaczęto kupować Amigę, a kilka lat później popyt był już tylko na „PieCe". Tak jest do dziś; o starych i poczciwych maszynach zapomniano, a przecież gry, w które wówczas graliśmy, miały w sobie „to coś", czego nie mają dzisiejsze produkty. Nie była wtedy potrzebna supergrafika ani efekty dźwiękowe (może dlatego, że nie były osiągalne) – liczyła się jakość. Nie wszystkie gry były „supermiodne", ale czy pamiętacie może ARCHON-a? Albo chociaż jego drugą część? A może BRUCE-a LEE? POLE POSITION, RIVER RAID, CONFLICT IN VIETNAM - to są tytuły, które kiedyś królowały, a dziś zostały zapomniane. Postanowiłem przedstawić Wam kilka stron, gdzie można znaleźć programy, dzięki którym nawet pecetowcy, którzy już dawno pozbyli się swojego cudnego „zabytku" (lub w ogóle go nie mieli), będą mogli przypomnieć sobie tamte czasy.

CLASSIC COMPUTERS ONLINE
http://www.cconline.com.pl

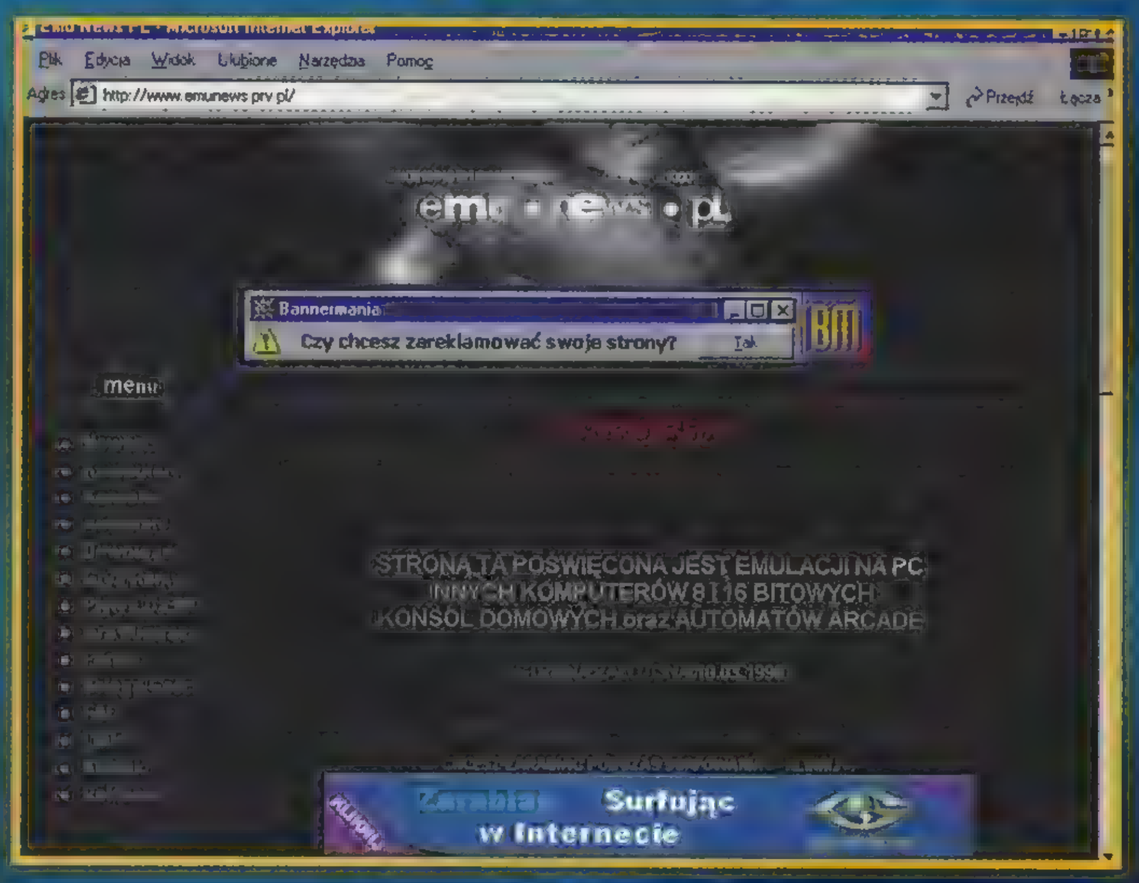
Witryna, która zajmuje się tylko i wyłącznie komputerami ośmio- i szesnastobitowymi. W indeksie dostępnego tu sprzętu możemy znaleźć Amstrada, Atarynkę, Commodore i maszyny Sinclaira (ZX 80, 81 i ZX Spectrum). Zawartość indeksu jest ogromna – na CCO znajdziemy masę emulatorów na wyżej wymienione „maszyny" i bardzo dużo gier, które można bez kłopotu ściągnąć z serwera. Oczywiście trwa to tylko chwilę, bo gry na te komputery nie były zbyt obszerne;) W dziale „Commodore" umieszczono kategorię „Amiga". Znajduje się tam archiwum z grami, lista Top 20 i gra miesiąca. Jeśli ktoś nie chce tracić kasy na ściąganie gier, to może je zamówić na CD – pakiet „Classic Amiga" składa się z dwóch kompaktów, więc zabawy będzie na wiele wieczorów. Na CCO znajdziemy nie tylko masę gier przeznaczonych na każdy typ komputera, ale także dane techniczne poszczególnych maszynek itp. Nie można tego opisać – tutaj trzeba po prostu wskoczyć i to zobaczyć! Dla tych, którzy lubią głosować, stworzono LISTĘ PRZEBOJÓW (gdy pisze te słowa, króluje BOULDER DASH), gdzie można zagłosować na ulubione tytuły. Dla poszukiwaczy sprzętu oraz osób mających problemy z emulatorami stworzono FORUM. Twórcy programów mogą pokazać innym swoje osiągnięcia zamieszczając je w dziale WASZE PROGRAMY. KONWERSJE to z kolei dużo gier z automatów lub komputerów, które doczekały się swojej wersji na peceta. Działają one pod Windows lub DOS-em i zajmują niewiele miejsca. Istnieje tu także dział RETRO, ale nie jest uaktualniany. Z kolei w rubryce CO BĘDZIE? odwiedzający stronę mogą zamieścić swoje artykuły na temat gier i komputerów. We WSPOMINKACH znajdziemy kilkanaście tekstów, które przypominają dawne czasy (m.in. „Komoda, resztki joya i przegrzany telewizor"). No i w końcu zwyczajowe LINKI, gdzie umieszczono kilka odnośników do dobrych stron, zarówno polskich, jak i zagranicznych, które poruszają ten sam temat. Fani mogą się spotykać na IRC-u – #emu-pl. Strona jest dostępna także w języku angielskim.

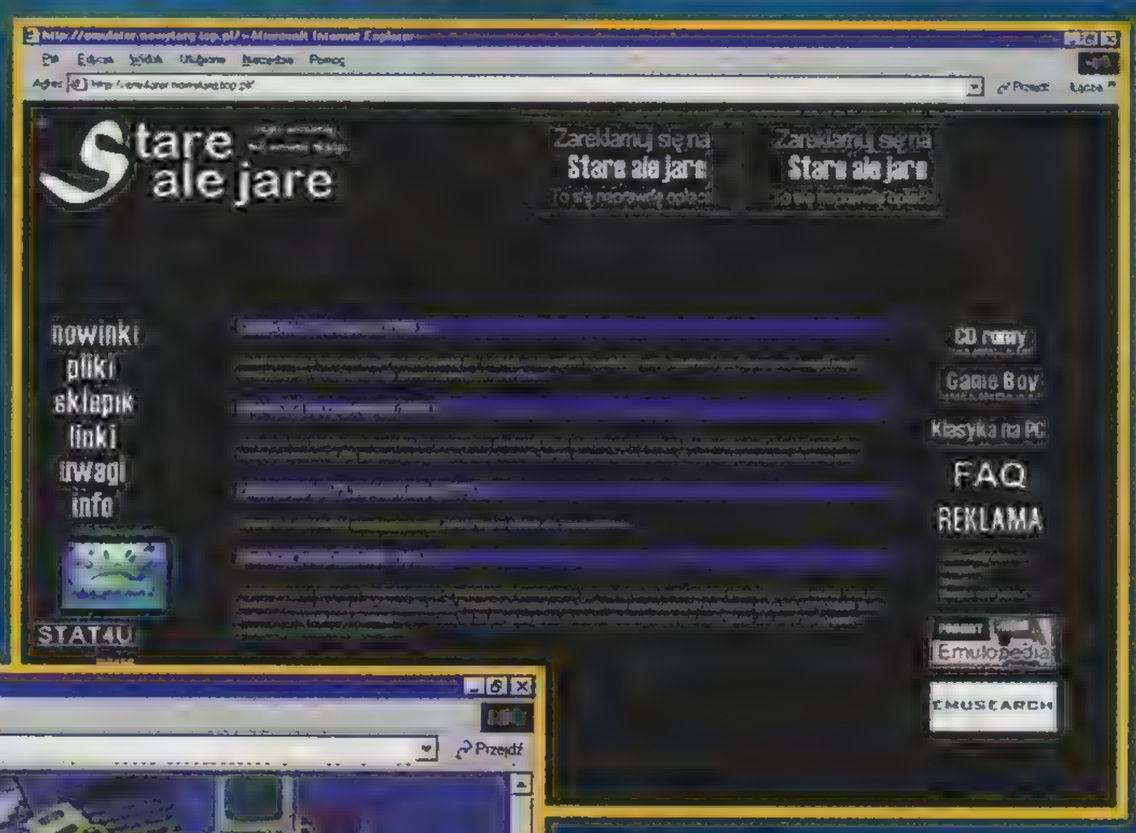
STARE, ALE JARE
http://emulator.wroclaw.tpnet.pl

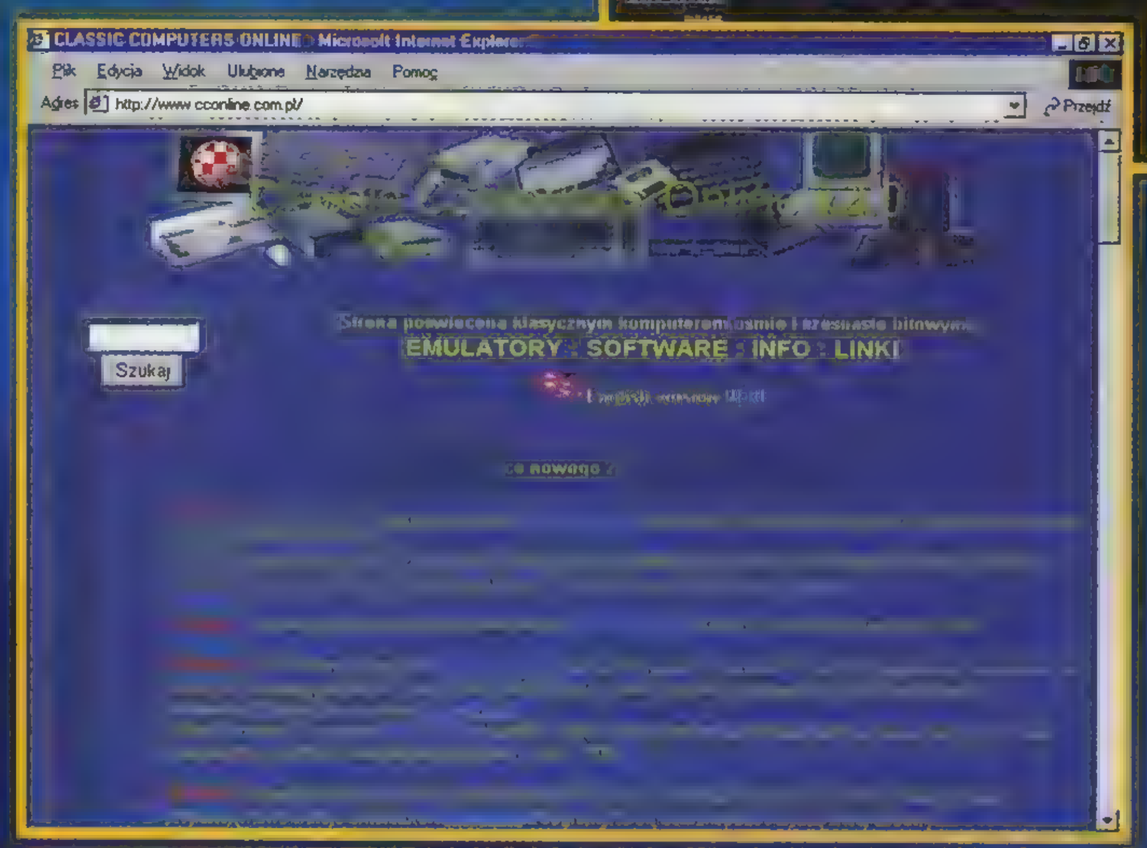
Opisuję tę witrynę, ponieważ znajdziemy na niej wiele gier na peceta, które kiedyś były bardzo dobre, a teraz zastąpiły je inne (często gorsze). Serwer FTP zawiera wiele nieztych gier, które w kilka minut można mieć na swoim „twardzielu", a potem grać, grać i grać... Gry te nie są już takie małe, jak te na Atari czy Commodore. Tutaj musimy już liczyć się z koniecznością ściągnięcia wielu (choć nie zawsze) megabajtów. Na całe szczęście można (tak jak w przypadku CCO) otrzymać kompakty z grami i potrzebnymi programami. Cena nie jest tu zbyt wygórowana i naprawdę opłaca się wyłożyć żądany pieniądz. Dostępne są nie tylko stare programy na PC, ale można zamówić także krążki ze stuffem na Atari, Commodore, Nintendo 64 (tak, to prawda!) lub nawet płytkę z różnymi emulatorami konsol. Wracając do archiwum gier na PC – wiadomo, że nie można umieszczać na sieci gier, do których się nie wykupiło praw autorskich, jednak autor witryny przedstawia dobre argumenty na swoją obronę. Częściowo się z nim zgadzam, ale nie całkowicie. Ma on rację, twierdząc, że polscy dystrybutorzy mogliby wykupić prawa do staroci (oczywiście tych klasycznych, o których chyba wszyscy słyszeli i wiele osób w nie grało) i sprzedawać je w zestawach. Na pewno nie straciliby, a może nawet zarobili! Jeśli szukasz „gry z dzieciństwa", to musisz tutaj wpaść, a na 99% ją znajdziesz! Autor strony zebrał podobno 8 GB gier i programów, więc jest w czym wybierać! Tak samo jak w przypadku CCO, istnieje wersja angielska witryny.

EMU NEWS
http://www.emu-news.basnet.pl

To strona, na której znajdziemy wiele plików do ściągnięcia. Serwis został podzielony na następujące działy: Hot News, Komputery, Konsole, Arcade, Download, Płyty CD-Emu, Romy i Gry, Gra na Życzenie, Forum i FAQ. Site jest często aktualizowany, dzięki czemu znajduje się w czołówce polskich stron poświęconych emulacji. Gdy piszę te słowa, strona przygotowywana jest do „reformy", więc nie wiem, jak będzie wyglądała później. Wiadomo jednak, że warto tutaj wskoczyć, gdy szukamy nowych, lepszych emulatorów.





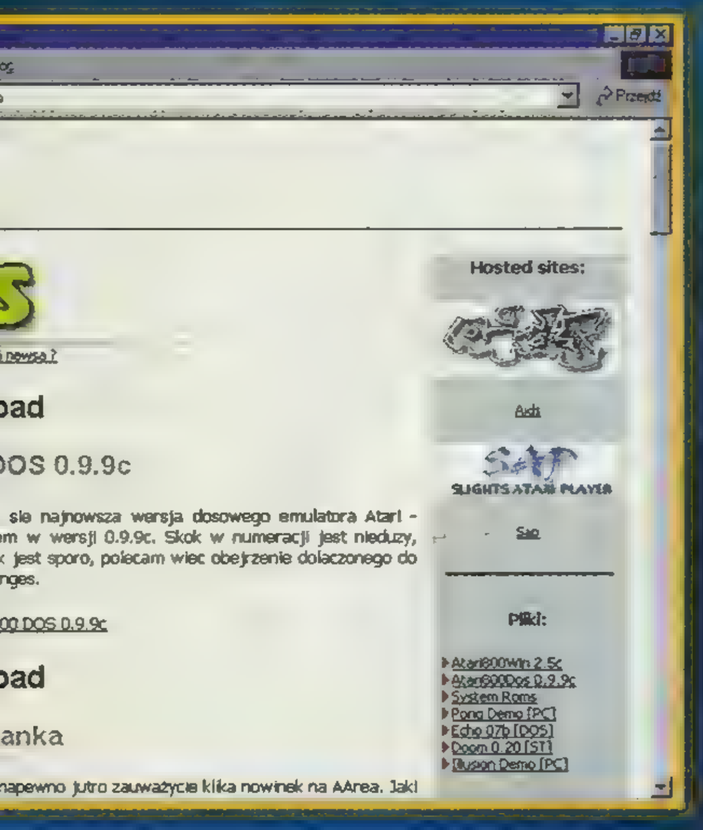


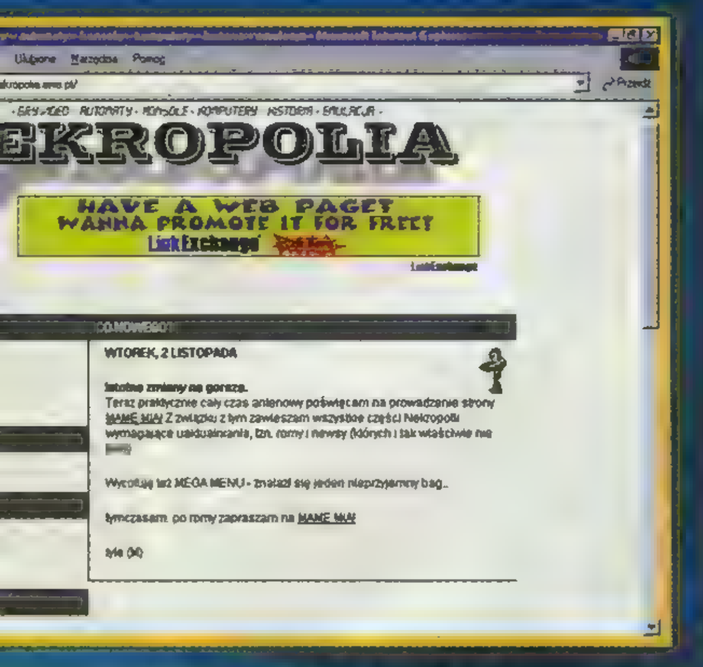
PLANET 64
http://www.planet64.gronet.pl

Bardzo dobry serwis, poświęcony tylko i wyłącznie C64. A działy? Proszę bardzo! DEMO-SCENA – jak sama nazwa wskazuje, można tutaj znaleźć dema, które stworzyły różne grupy. Muszę powiedzieć, że zdziwiła mnie ilość ta-

cyberspace

Net Emulatory



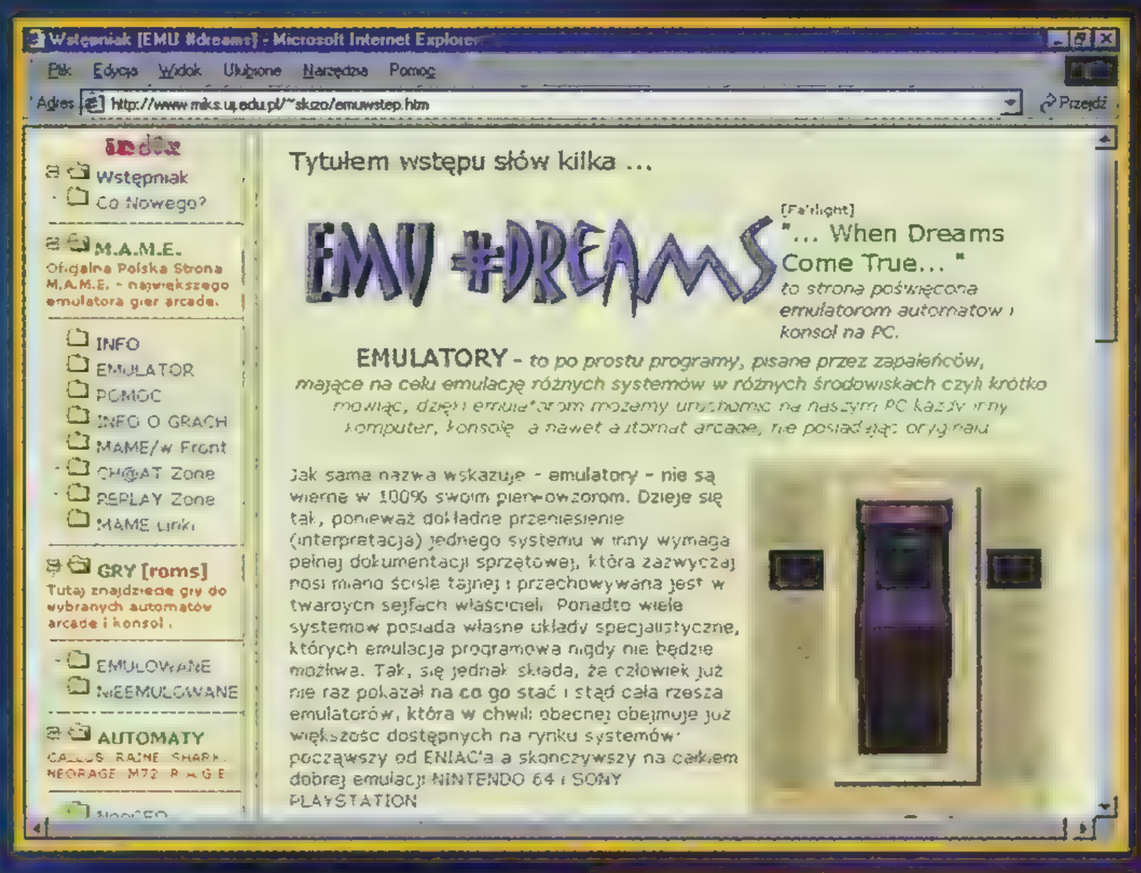


W dziale SPRZĘT znajdziemy opisy różnych wersji Commodore oraz kilku rodzajów stacji dysków. LUDZIE to z kolei „rubryka" poświęcona osobom związanym kiedyś ze sceną C64. Znajdują się tutaj zdjęcia – sprawdź, może przez omyłkę wstawiono także Twoje;) UŻYTKI i DOWNLOAD – wiadomo. No i wreszcie Y2K DEMO. Jest to projekt, którego zadaniem jest połączenie się wszystkich grup z okazji roku 2000. Autorzy tego przedsięwzięcia chcą pokazać światu, że C64 żyje. Ich celem jest namówienie ludzi, którzy już odeszli z branży, do zademonstrowania swoich umiejętności (może po raz ostatni). Muszę przyznać, że to bardzo dobry pomysł i autorowi należą się gratulacje – sam jestem ciekaw, czy coś z tego wyniknie. Mamy na to 12 miesięcy, więc być może... Strona dostępna jest także w języku angielskim.

Znajdziemy tutaj historię automatów od 1958 do 1978, słownik terminów, działy poświęcone konsolom (NEOGEO, Atari 2600 oraz NES). Jak widać, nie jest tego zbyt dużo, ale strona jest w trakcie rozwoju, więc może już za kilka dni/tygodni/miesięcy będziemy mogli zobaczyć ładny, naładowany informacjami „sajcik".

EMUL8
http://emul8.bydnet.com.pl

Witryna zawierająca bardzo dużo informacji, chociaż duża ich część pochodzi z innych stron, z którymi serwis współpracuje. Znajdziemy tutaj artykuły dotyczące emulowania, emulatory różnych komputerów i nie tylko. Strona na pierwszy rzut oka wygląda bardzo ciekawie i (jak już napisałem) zawiera wiele informacji, ale po przejrzeniu całej jej zawartości muszę stwierdzić, że gdyby nie umieszczono materiałów z innych miejsc, to witryna byłaby „goła". Mimo wysokiej liczby odwiedzin nie polecam jej – lepiej wskoczyć na witryny opisane wcześniej.



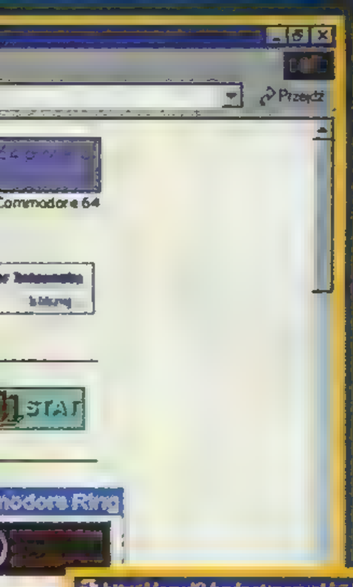
EMU #DREAMS
http://www.miks.uj.edu.pl/~skizo

Pomysłowo wykonana witryna, na której znajdziemy bardzo wiele informacji. Serwis podzielony został na kilka działów: MAME (sekcje: Info, Emulator, Pomoc, Info o grach oraz cztery inne), GRY (emulowane i nieemulowane), AUTOMATY (NEOGEO, SEGA16, SHARK, RAGE oraz kilka innych), KONSOLE (NINTENDO, PSX, GAMEBOY i inne), KONSPEDIA (jest to encyklopedia konsol – zawiera dane techniczne, zdjęcia), KOMPUTERY (strony znajdujące się na serwisie EMUL8, który już opisałem – oba serwisy współpracują ze sobą), CD-EMU (8 płyt, które zawierają wiele emulatorów i tysiące gier), LINKI i FORUM. Witryna godna polecenia.

To już wszystkie strony, które postanowiłem opisać. Myślę, że tworzenie takich witryn to dobry pomysł, bo możemy przynajmniej pograć w gry, które kiedyś były „święte". Miło jest wrócić do starości, naprawdę. Uwaga „kwakowcy" – włączać komputer, łączyć się z Netem i ściągać COMMANDO!!!

ZAQ

kich prac. Nie jest ich bardzo dużo, ale jak na komputer, o którym wiele osób już dawno zapomniało... Są jeszcze dwie sceny, a mianowicie CRACK i MANGA – chyba wiadomo, o co chodzi? W dziale EMULACJA znajdziemy emulatory do różnych systemów, autor postara się także pomóc nam w razie problemów z tymi programami. Co ciekawe, na stronie tej umieszczono emulator C64 także na Linuksa:) GRAFIKA to, oczywiście, trochę grafiki z C64 oraz artykuły dotyczące jej tworzenia, zaś SID zawiera muzykę – cóż, nie jest to może najlepsza forma rozrywki, ale niektóre kawałki są naprawdę dobre.



ATARI AREA
http://guest.kuria.katowice.pl/~dely/index2.htm

Odpowiednik PLANET 64, ale całkowicie poświęcony „Ataryńce". Strona jest często aktualizowana, ma kilka działów: EMULATORY (wiadomo), HISTORIA, MODELE (opis kilku modeli Atari), PERYFERIA (opis magnetofonów, stacji dysków, drukarek i innych), GRY (najlepsza dziesiątka, wieści ze świata, można nawet zagłosować), DEMA i UŻYTKI. Serwis gości także strony grupy AIDS i SAP:)

NEKROPOLIA
http://www.nekropolia.awe.pl

Serwis poświęcony automatom, konsolom, komputerom, grom wideo i emulacji w ogóle.

Samochód – niby to tylko dwuśladowy pojazd mechaniczny napędzany silnikiem spalinowym, elektrycznym czy parowym. To tylko blaszana puszka poruszająca się po „asfaltowych pustyniach". Tylko..., a może jednak coś więcej? Obiekt kultu i westchnień milionów śmiertelników, najprostsza droga na tamten świat, wąż w kieszeni, który połyka hektolitry paliwa, powód kryzysów paliwowych i ruiny dziesiątek krajów.

Wytwór szatana, a może... także wirtualne życie.

Dzisiaj zaprezentuję mały przegląd gier traktujących o samochodach. W związku z tym, że jest to temat rzeka, skupiłem się tylko na jednej grze – padło na serię NEED FOR SPEED.

http://www.nfs3.gry.pl

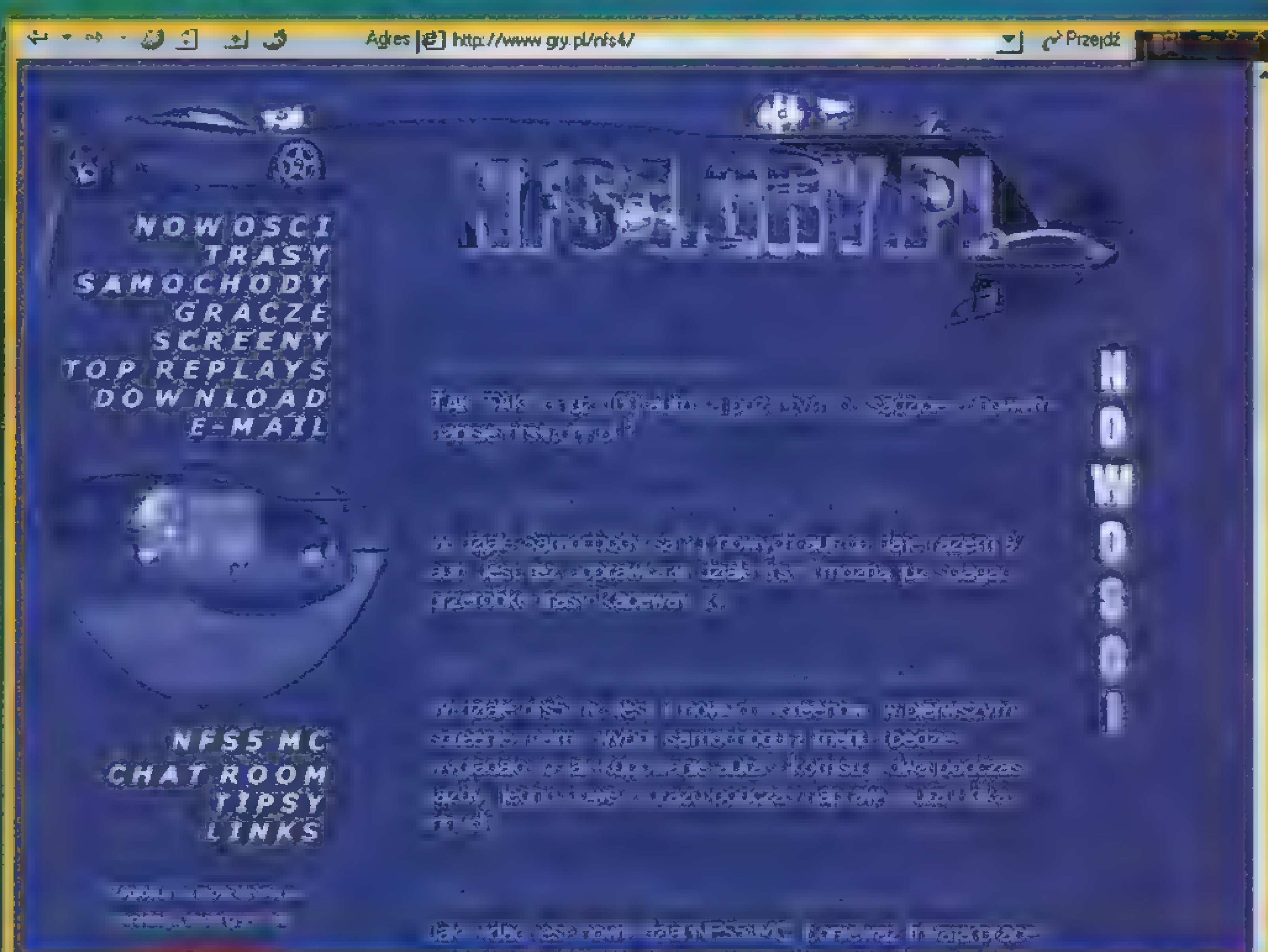
Strona ta już od dawna była znana fanom NFS. Po przeprowadzce z www.koti.pl na www.gry.pl zmieniła się jednak całkowicie jej oprawa graficzna – rewelacyjna, ale na pewno też nie odstrasza odwiedzających. Poruszanie się jest trochę utrudnione z powodu wprowadzenia podwójnego menu, jednak po kilku chwilach można się do tego przyzwyczaić. Co do zawartości, to znajdziecie tu: konkurs na najlepsze wyniki, FAQ, pliki (dodatkowe samochody, programy, patche oraz dodatki do Windowsa), materiały o samochodach wyścigowych, chat (na którym regularnie odbywają się spotkania fanów NFS), ankietę do wypełnienia oraz linki. Warto również dodać, że strona traktuje nie tylko o najnowszej części (NFS RC), ale także o NFS3HP i NFS2SE.

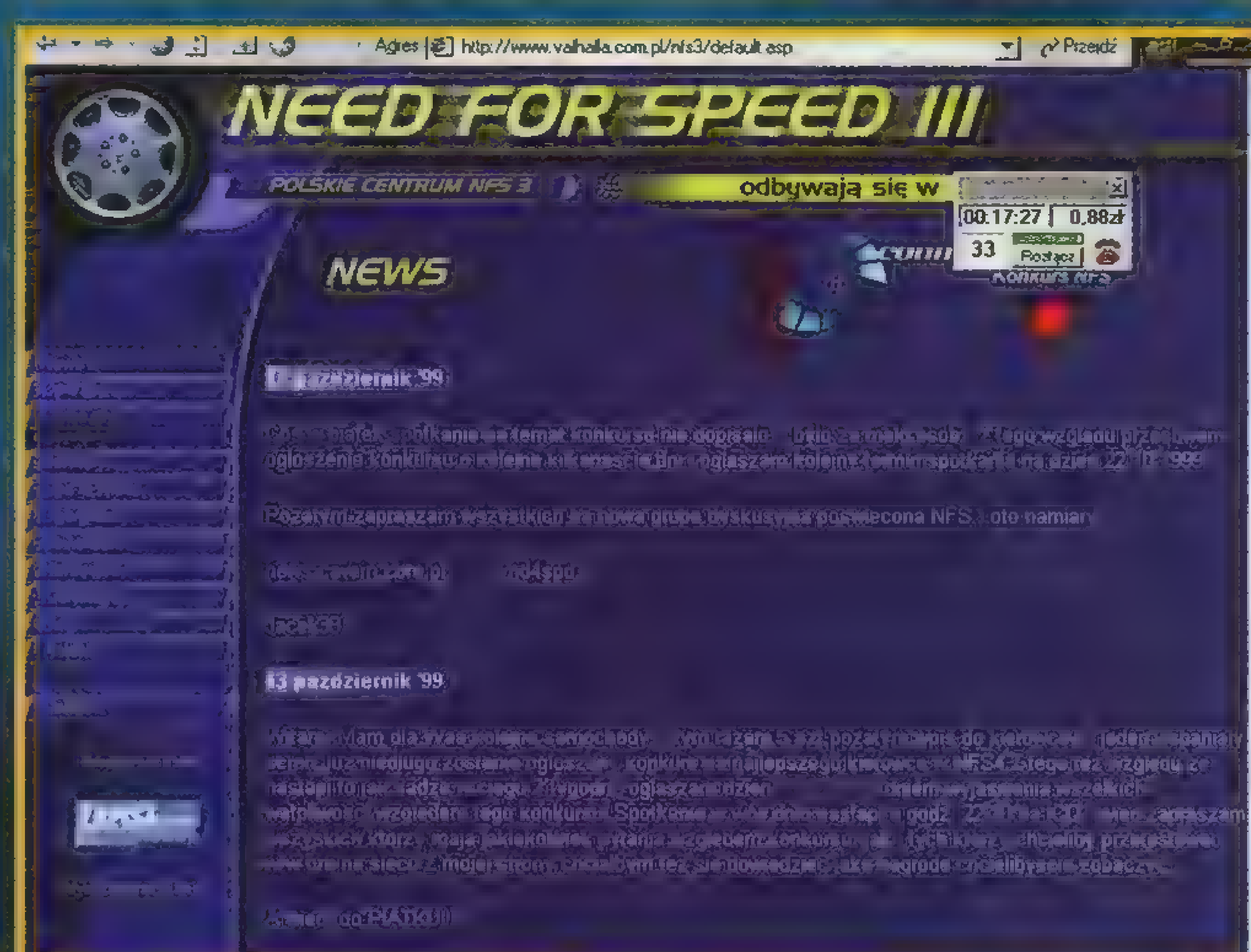
http://www.nfs4.gry.pl

Pierwszym, co rzuca się w oczy zaraz po wejściu na tę stronę, jest wspaniała grafika – choć trzeba też przyznać, że jest ona trochę „ciężka" i z tego powodu site dość długo się ładuje. W podzielonym na dwie części menu znajdziemy nowe trasy i samochody, spis graczy, screeny, replaye, dowlnload, chat room, tipsy, linki i – chyba najbardziej interesujące – informacje o NFS MOTOR CITY. W podsumowaniu należy jednak stwierdzić, że strona ta jest typowym przykładem wyższości formy nad treścią, ponieważ prócz olbrzymiej ilości dodatków do NFS nic ciekawego tutaj nie znajdziemy.

http://www.orkon.rpg.pl/nfs3

Stronka ta jest dość nowatorska, jeśli porównamy ją z innymi. Począwszy od dość ciekawie zrobionej oprawy graficznej, a skończywszy na wielu fajnych pomysłach, jak przyznawanie ocen stro-

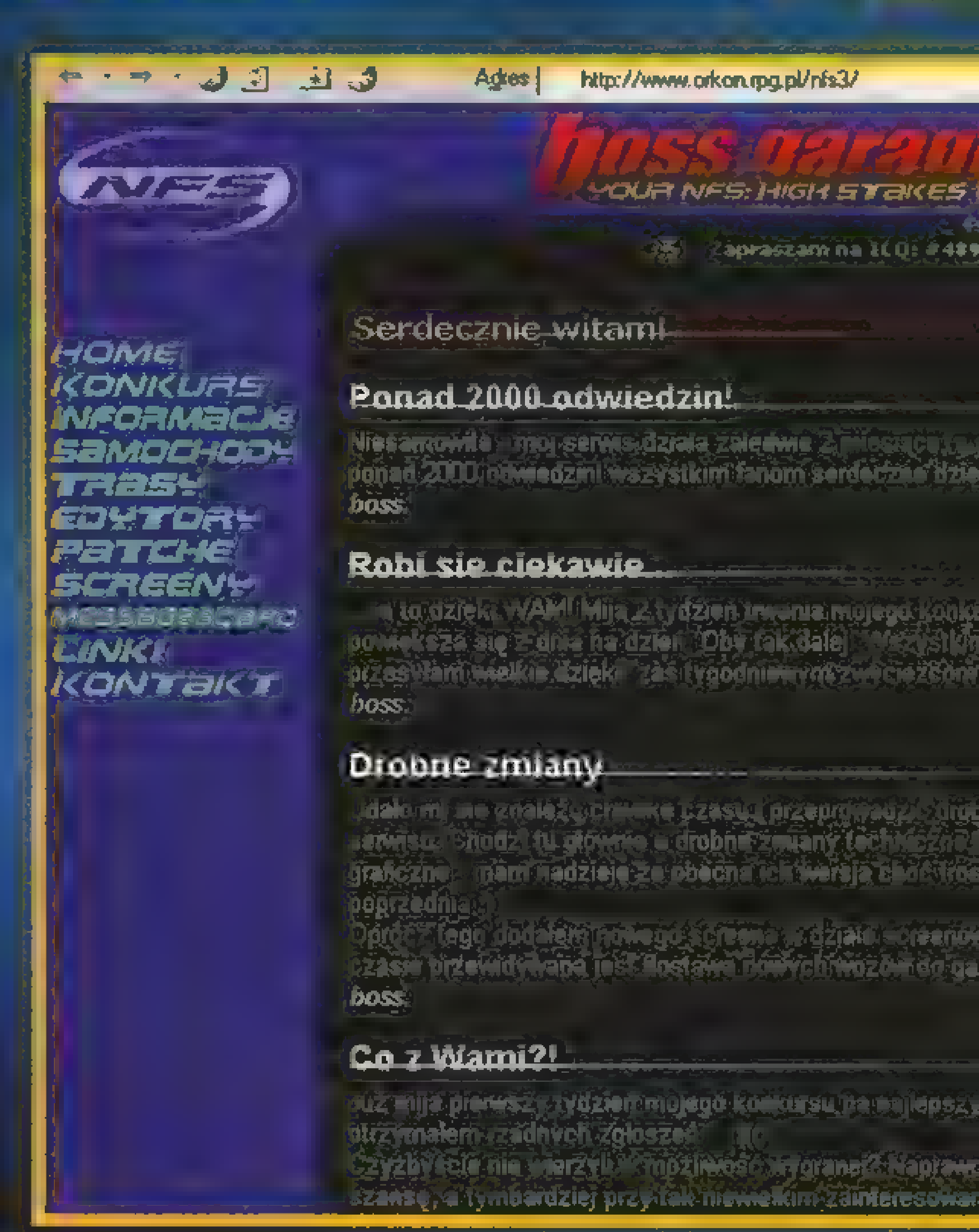




wszystko wygląda teraz bardziej profesjonalnie (autor zrezygnował z ramek i innych bajerów), a nawigacja jest uproszczona do maksimum. W trochę przydługim menu znajdziemy następujące działy: Opis gry, Tipsy, Porady, Galerię, Linki, Historię (strony) i – rzecz najważniejsza dla fanów NFS – Samochody, dział, w którym można znaleźć naprawdę ogromną kolekcję nowych wozów. Widać jednak, że dni świetności tej strony dawno już minęły, a autor stracił zapał do pracy. Coraz rzadsze aktualizacje i coraz więcej „martwych" pozycji w menu – to wszystko nie wieszczy zbyt optymistycznie.

http://nd4spd.cavern.com.pl

Po dość szybkim rozkwicie nastąpił równie gwałtowny zastój na tej stronie. Jednak od pewnego czasu zmienił się jej adres i odtąd znowu prężnie się ona rozwija. Po przeprowadzce pojawiła się nowa oprawa graficzna – nie jest może



cyberspace

Net

Samochody

Zapierająca dech w piersiach jazda niesamowitymi i superszybkimi samochodami, o których większość męskiej części populacji marzy i wzdycha po nocach, stanowi sens życia. Nie tylko na „asfaltowych pustyniach", ale także na internetowych autostradach

nom w linkach i konkurs na najlepszy screen (zwłaszcza ta nagroda:) Szkoda, że na tym wszystkie pozytywne wrażenia się kończą, bo prócz konkursu znajdziemy tu tylko trochę screenów z gry, nowych autek, programów i jedną nową trasę. Wydaję mi się również, że autorowi dość szybko „znudziło się" prowadzenie tego serwisu, gdyż już od jakiegoś czasu nie ma tu żadnych aktualizacji:(

http://www.valhalla.com.pl/nfs3

Można śmiało powiedzieć, że jest to strona o NFS, która posiada „największe tradycje" w Polsce. Szkoda tylko, że autor nie wziął sobie do serca maksymy brzmiącej: „tradycja zobowiązuje" i od pewnego czasu zupełnie zaniedbuje swoje dzieło. Oprawa graficzna jest bardzo dobrze przygotowana i nawiązuje kolorystyką do grafiki NFS3, a ilość dodatków do gry jest chyba największa spośród wszystkich polskich witryn. W dość ciekawie pomyślanym menu znajdziemy dokładny opis gry, screeny, tipsy, ligę graczy (konkurs na najlepsze wyniki w NFS3), nowe auta (olbrzymie zbiory zarówno do trzeciej, jak i czwartej części tej gry), narzędzia, kierowcy (spis graczy w NFS) i linki.

http://btwracing.com

Co prawda strona nie jest poświęcona wyłącznie serii NFS, ale można znaleźć na niej sporo ciekawych informacji i plików. Począwszy od recenzji i porad, poprzez screeny, dema i cheaty, a na linkach skończywszy. Layout, jak na profesjonalny serwis przystało, jest porządnie wykonany, a nawigowanie po serwisie nie nastręcza trudności. Jedyną wadą – jak w przypadku wszystkich serwisów zagranicznych – jest słaby transfer danych:(

http://nfs4.oj.prv.pl

Strona ta jest częścią serwisu ostra-jazda.cavern.com.pl, ale ma zupełnie inną oprawę. Choć jest to najmłodsza z wszystkich opisywanych tu witryn, to można na niej znaleźć sporo ciekawych rzeczy, m.in.: spis cheatów, nowe samochody (dużo doskonale wykonanych aut), screeny, replaye z wyścigów, spis graczy i linki.

Sprawy bieżące

Przegląd serwisów „growych" W numerze lutowym planuję wielki przegląd i ocenę (w skali od 1 do 10) większych serwisów o tematyce „ogólnogrowej", zarówno polskich, jak i zagranicznych. Może wreszcie uda się rozstrzygnąć spór, który serwis jest najlepszy, a który najlepiej omijać podczas swoich sieciowych wędrówek. Przepraszam, że nie udała mi się ta sztuka w styczniowym numerze, ale naprawdę był niezły nawał nowych materiałów. Tym razem dotrzymam terminu:) Jeszcze raz sorry.

Życzenia, życzenia...

Na koniec, podsumowując zwariowany rok 1999, chcę coś powiedzieć, ale sam nie wiem co:) Może wyrażę to, co myślę, tak jak ktoś kiedyś powiedział: „Nie uświadczysz tu smutków. Teksty ciekawe, ale nie sztywne". Nie chcę nudzić, nie chcę też przekonywać czy nauczać. Chcę, by Cyberspace był przydatny. Jeśli przemierzasz sieć we dnie i noce, Twój modem wysysa kolejne złotówki z portfela, a starzy, zobaczywszy kolejny rachunek za telefon, nie dają Ci żyć – czytaj Cyberspace. Dostosuje się on do Twoich potrzeb i oczekiwań. Zaspokoi ciekawość, pokaże drogę we mgle. Po prostu – będzie Twoim drogowskazem w sieci na nowe milenium:)

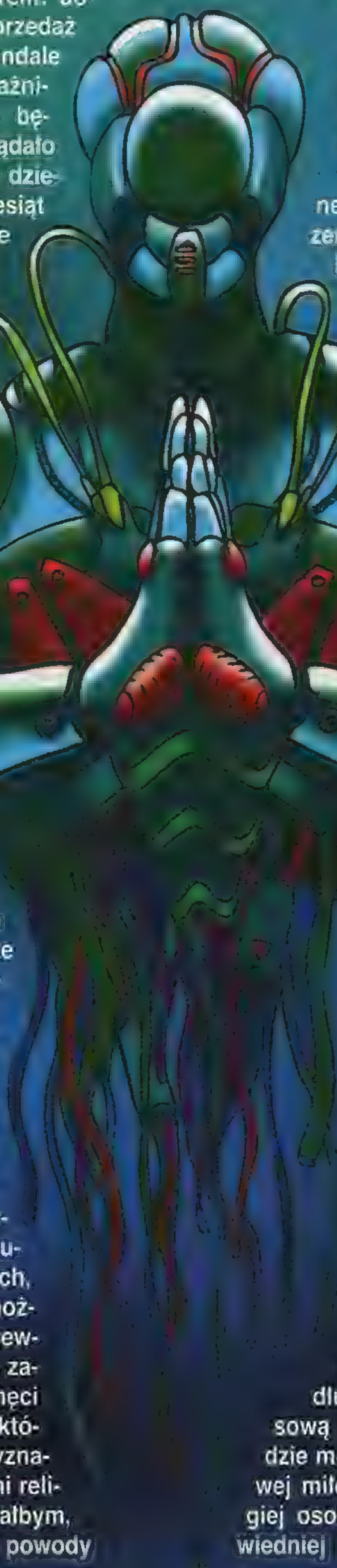
Czego zarówno sobie, jak i Moim Drogim Czytelnikom życzę!

ZAQ
zaq@post.pl

Centrum UNREAL TOURNAMENT
http://www.unrealtournament.prv.pl
Klan Wiedźminów z Twierdzy Zamon
http://www.republika.pl/nebula_black
Serwis GRY.PL
http://www.gry.pl
Aghost Page
http://republika.pl/aghost
Kan Page
www.ZeWa.prv.pl
Lisek_SoulWasher
http://www.kki.net.pl/~klsoft
Dworzec Główny RRT2
http://www.rrt2.com.pl
Gra-Nat
http://www.gry.pl/gra-nat
Piłkarski Poker
www.gracz.netpol.pl/ppoker
Serwis GAMES NET
http://www.games-net.pl
Jo-Jo
http://yo-yo.idc.com.pl
Nieoficjalna Polska Strona o Furby
http://www.kki.net.pl/~furby
Manchester United Site
http://www.kki.net.pl/~manfc
Nirvana
http://www.btsnet.com.pl/nirvana
Serwis RTS
http://www.rts.pl
Serwis Multiplayer
http://www.multiplayer.z.pl
Gwiezdna Flota
http://www.gwflota.com
Powerzone
http://powerzone.gry.pl
CHAMPIONSHIP MANAGER 3
http://www.cm3.org.pl
NFS
http://www.nfshs.w.pl
http://www.nfs3hp.w.pl
Strona Witka
http://friko4.onet.pl/ka.zyrafa2
Crash Page
http://jessie.lonet.gdynia.pl/~crash
ROLLERCOASTER TYCOON
http://www.gry.pl/rollercoaster
Kraina RPG Yarpenna Zigrinna
http://www.promail.pl/~yarpenn
Klan STARCRAFT-a - Legion of Darkness
http://www.lod.ids.pl
Polskie Centrum SOUTH PARK
http://www.sp.prv.pl
http://southpark.seal.pl
X-Files
http://republika.pl/rafal_cz
FIFA 2000
http://www.valhalla.com.pl/fifa2000
NEED FOR SPEED
http://nd4spd.cavern.com.pl
Polski Klub Programowania
http://www.pkpklub.prv.pl
ULTIMA 9
http://republika.pl/bobel1
AMD
http://amd3dnow.cavern.com.pl
Q3: ARENA
http://www.q3arena.pl
Polska Strona Savage 4
http://savage4pl.pronetix.com.pl
Ostra-jazda
http://ostra-jazda.cavern.com.pl
Strona „Bzyka"
http://www.bzyk.w.pl
MORTYR Page
http://mortyr.gry.pl
X-Files
http://viper.pl/~x-files
KilerHQ MP3 Page
http://music.topnet.pl
"K@msoc"
http://www.kki.net.pl/~kamsoc
Rammstein www site
http://www.rammstein.art.pl
UFO
http://www.ids.net.pl/faktor
Klan DIABLO 2
http://diablo2.cdprojekt.com/hallold2
Sauron Page
http://free.pronosting.com/~sauronek
Mini Servis Informacyjny
http://republika.pl/hordpaw

Cyberpunk

Czy w świecie napędzanym przez technologię i cyberpunk religia zostanie zepchnięta do roli ozdobnika? Czy też może ożyje na nowo? Na te i być może inne pytania znajdziecie odpowiedź w tej oto dyskusji dwóch cyberpunkowców – ZAQ-a i Matysa



Czym tak naprawdę jest religia? Może „opium dla mas", jak twierdzi pewien teoretyk ustroju bardziej słusznego niż inne (skończył na śmietniku historii – mylił się)? Może mechanicznym przestrzeganiem wcześniej stworzonych praktyk religijnych? A może po prostu wiarą w istnienie Istoty Nieskończenie Doskonałej, różnie postrzeganej przez nacje naszego globu? Przez niektórych religia traktowana jest bardzo instrumentalnie, w ten sposób zniechęcając wierzących do samej idei wiary. Podważanie istoty dogmatów religijnych i postrzeganie Boga bierze się nie tylko z przekory ludzkiej natury, ale może przede wszystkim z powodu postępu cywilizacyjnego i wynaturzeń w strukturach władz kościelnych? Wystarczy sięgnąć do korzeni reformacji i zastanowić się co tak naprawdę było jej katalizatorem: dobra doczesne, sprzedaż odpustów i skandale związane ze „strażnikami" religii. Jak będzie to wyglądało w przyszłości, za dziesięć czy pięćdziesiąt lat? Tego nikt nie jest w stanie przewidzieć. Jedyne co można stwierdzić, to fakt, że na pewno nastąpi jeszcze większa polaryzacja poglądów. Będziemy mieli coraz więcej ludzi głoszących przeciwstawne teorie i radykalizujących swoje poglądy. Może to doprowadzić do wybuchów społecznych, bo przecież nie można być do końca pewnym racjonalnego zachowania i chęci współpracy ludzi, którzy różnią się wyznawanymi dogmatami religijnymi. Nie chciałbym, by w przyszłości powody religijne miały się stać hamulcem rozwoju naszej cywilizacji. By w imię religijnych interesów stopowano naukę, niszczono postęp. Przytoczę tu przykład Dr. Arroway z filmu „Kontakt". Jej kandydatura do reprezentowania ludzi w kontakcie z obcymi cywilizacjami została odrzucona tylko dlatego, że większość mieszkańców czyni wyznanie wiary w tego czy innego Boga, a ona była raczej naukowcem–ateistką. Nie chcę, by „większość" wierzących terroryzowała „mniejszość" niewierzących. Nie chcę też, by nastąpiła sytuacja odwrotna – dyktatura mniejszości. Nas, ludzi, musi cechować przede wszystkim tolerancja religijna. I nie jest ważne jakie poglądy reprezentujemy oraz w jakiego Boga wierzymy.

Po pierwsze – TOLERANCJA!

MATYS: Cyberpunk nie przewiduje zaniku miłości – opisuje postacie, które odczuwają tęsknotę i pragnienia. A co z Bogiem? Czy ludzie będą go kochać?

ZAQ: Uczucie miłości jest stanem chemicznym zachodzącym w organizmie. Już próbuje się tym sterować. Niedługo przybierze to masową skalę. Czy wtedy będzie można mówić o prawdziwej miłości do Boga czy drugiej osoby? Po zażyciu odpowiedniej pigułki miłość stanie się „czynnością życiową", przybierze postać odhumanizowaną, służącą tylko zaspokajaniu potrzeby rozrywki. Czym będzie wtedy miłość do Boga? Nie chcę nikogo obrażać, ale może tylko kaprysem, pustą zachcianką?

M: Mieszkańcy cyberpunkowego świata są świadomi swego człowieczeństwa. Nie sądzę, by pozwolili sobie odebrać prawo do kochania. Technologia może im pomóc w osiąganiu ekstazy duchowej lub cielesnej, ale nie sprowadzi miłości do pozycji, o której wspomniałeś. Bóg w roli „pustej zachcianki" może się pojawić tylko wtedy, gdy przestanie się oczekiwać od niego miłości. Przecież postęp odbierze Bogu monopol na cudowne uzdrowienia i nieśmiertelność – zaawansowana medycyna będzie człowieka nieustannie leczyć i oddalać od niego moment śmierci.

Z: Dożywanie 180–200 lat nie jest już wcale nierealne. Ale czy nie będzie to jedynie wegetacja? Przecież prawdziwe życie może stanowić ułamek tego czasu. Reszta może być tylko trwaniem w „kokonach" Matrixu? Cyberpunk pokazuje nieśmiertelność: przeszczepianie się do nowego ciała, wymianę chorych organów. Przecież to narodziny nowej hierarchii wartości i boskiego kultu mechanicznych ulepszeń ciała. Zastąpienie jednego Boga innymi?

M: Owszem, technologia może stać się religią. Dla cyberpunku bardzo charakterystyczna jest przecież fetyszyzacja maszyny! Cywilizacja wyznaczy nowe horyzonty, które w przyszłości mogą przyćmić wielkość Boga w oczach niektórych ludzi. Przykładowo – ciasno oplatająca glob cyberprzestrzeń sprawi, że wszechobecność i nieskończoność przestaną być cechami charakteryzującymi tylko i wyłącznie Boga.

Z: A może właśnie cyberprzestrzeń będzie uważana za raj, za obecność Boga. Skoro ma docierać wszędzie (sygnał satelitarny), nigdzie nie będzie się kończyła ani też nigdzie nie zaczynała. Bez początku i końca. Narodziny boskiego absolutu? Może to spowodować, że jedni potraktują sieć jak nową religię, inni zaś uznają ją za wymysł diabła i będą z nią walczyć.

M: Cyberprzestrzeń, jeśli stanie się obiektem kultu, będzie czczona jedynie jako forma. Nie utworzy ona zasad kształtujących model swojego wyznawcy. Jako kreowana przez miliardy użytkowników nigdy nie stanie się jednoznaczna w swej wymowie. Nawet ci, którzy opowiedzieliby się przeciwko „boskiej sieci", nie byliby w stanie zrezygnować całkowicie z jej możliwości. Odseparowanie się od jedynej drogi wymiany informacji zakończyłoby konflikt.

Z: Nie jestem pewny tak „szczęśliwego" rozwoju sytuacji. Ludzie zawsze dążą do skrajności i nie są tak racjonalni w swoim postępowaniu. Podział niedługo zaistnieje, a wiązał się będzie z rosnącą przepaścią technologiczną. Odrzucenie sieci jako takiej będzie, według mnie, wykorzystane politycznie. Wydaje mi się, że sieć będzie czczona ze względu na jej rolę w gospodarce. Wszyscy, którzy skorzystają na najnowszych przemianach polityczno–ekonomicznych, będą stawiać na Net. Podział społeczeństw będzie na tyle głęboki, że w konsekwencji doprowadzi do kryzysów gospodarczych, a może i wojen. Na konflikty religijne czy polityczne nałożą się konflikty ekonomiczne i technologiczne. Internet może stać się przyczyną wybuchu Intifady – przecież wyznawcy Allacha uważają go za wytwór Szatana. Niektórzy do dzisiaj potrafią się obyć bez dostępu do Internetu. Myślę, że takich osób będzie przybywało.

M: Obecnie można zrezygnować z Netu z minimalną stratą dla siebie. W przyszłości cyberprzestrzeń będzie w dziedzinie informacji „monopolistą". Rezygnacja z sieci w drugiej połowie XXI wieku będzie samobójstwem. A nawet jeśli wystąpi, to jestem pewien, że odrzucający Internet „konserwatyści" stworzą coś zupełnie podobnego, dostosowanego do swych potrzeb. W tej sytuacji „wojna z niewiernymi" będzie oznaczała bój pomiędzy dwoma rodzajami niekompatybilnych cyberprzestrzeni. Jedni traktować ją będą jak Boga, inni zaś tylko jako narzędzie.

Z: Tak, jest to możliwe. Tym bardziej, że nasz świat nie lubi dominacji. Jeśli nawet nastąpi przewaga jednego rodzaju Netu, to tylko chwilowo. Bo – jak to mawiał Wielki Elektryk – przy każdym „plusie dodatnim" musi być „plus ujemny".

Matys i ZAQ
zaq@post.pl

Nowa wieża Babel

W roku 2012 Elita Technokratów postanowiła przekazać Firmie wyspę doktora Moreau. Natychmiast rozpoczęto tam prace budowlane, których uwieńczeniem było stworzenie kompleksu budynków laboratoryjnych i mieszkalnych. Specjaliści z Firmy przylecieli pod koniec roku 2014. Wylądowali na przygotowanej wcześniej asfaltowej płycie, która doskonale zastępowała naturalną zieleń, bo robotnicy wykarczowali na wyspie prawie całą dżunglę. Z tego, co po niej zostało, utworzono park. Specjaliści wreszcie zaczęli się tu czuć jak w domu, na kontynencie – stworzono drogi, magazyny i fabryki, w większości produkujące części komputerowe.

Było ich na wyspie około trzydziestu: koderzy i programiści sztucznych inteligencji, pracujący zazwyczaj na złączu neuralnym. Koncepcje ścisłych umysłów były jednak tylko bryłą litej skały, w której obłąkani profesorowie teologii dostrzegali pewne kształty i skutecznie je uwidaczniali. Firma powstała w roku 2006, zaczynając od projektowania i tworzenia konstruktów ludzkich osobowości – istniało zapotrzebowanie na towarzyszy zabaw dla dzieci średnio zamożnych pracowników korporacji. W 2008 wielką karierę zrobiła „Mała Marlena". Kosztowała jedynie dwadzieścia pięć dolarów, lecz intrygowała swoim charakterem nawet ludzi dorosłych, i sklepach ciągle brakowało jej dodatkowych kopii. Wkrótce posiadały ją wszystkie dzieci z klasy wyższej, lecz po roku sprzedaż spadła – grupa Łamaczy z Nowego Jorku rozbroiła cyfrową płytę ochronną osobowości tej zabawki i rynek USA został zalany pirackimi wersjami „Małej Marleny". Od tamtej pory w każdym programie Firmy instalowano dodatkowe systemy zabezpieczające.

Gdy popularność pierwszego konstruktu zmalała, zespół postanowił stworzyć inne osobowości. Cały świat z wielkim zainteresowaniem przyjął serię edukacyjną Firmy. W większości szkół filozofię starożytną wykładał Platon – jego hologram stał zazwyczaj po środku klasy i uśmiechał się tajemniczo do swoich słuchaczy. O Waterloo opowiadał Napoleon, a teorię ewolucji przedstawiał Darwin. Uczniowie byli faktycznie zaciekawieni i większość szkół zaczęła uczyć efektywnie. Dochody ze sprzedaży tych produktów umożliwiły Firmie modernizację sprzętu i oprogramowania. Nowoczesny hardware przeniesiono na wyspę, a wybór Elity Technokratów był słuszny – technicy z Firmy byli artystami na miarę doktora Moreau. Ich badania były krokiem naprzód. Ci specjaliści nie chcieli zmieniać zwierząt w ludzi, naśmiewali się nawet z tego pomysłu szalonego naukowca. Ich celem było stworzenie bytów potężniejszych od człowieka. Wyspa doktora Moreau stała się w XXI. wieku ośrodkiem badań nad uzyskaniem wirtualnej symulacji najróżniejszych bogów. Hugo był jednym z najlepszych twórców sztucznych inteligencji, choć zajmował się przede wszystkim sprzętową stroną przedsięwzięć. Przygotował on listę specjalnych modułów elektronicznych, które były niezbędne do rozpoczęcia prac. Po lekturze Biblii opracowano zbiór podstawowych cech, którymi posługiwać się mieli programiści w czasie budowania osobowości. Pierwszym produktem „Boskiej Serii" była replika Boga chrześcijańskiego. Co prawda Watykan oskarżył Firmę o głoszenie herezji i handlową próbę wykorzystania symboli religijnych, ale Scott Dee, prawnik z Los Angeles, w trakcie trwającego trzy miesiące procesu obronił swych pracodawców. Powołał się wówczas na ustawę z 2003 r. o komercyjnych prawach artystów, za jakich naukowcy z wyspy doktora Moreau wciąż uchodzili (ludzie przez wieki malowali Boga na płótnie i nikt ich za to nie karał, Firma zaś wykonała portret Boga w pamięci komputera, co, według prawnika, nie było przestępstwem). Gdy laboratoria i pomieszczenia teologów przestały kipieć twórczą energią, swoje dzieło rozpoczęły fabryki. Tysiące konstruktów, zapakowanych w kolorowe pudełka z krzyżem na wieczku, powędrowało do magazynów. Sprzedawały się bardzo dobrze – to proste określenie jest jednocześnie jedynym właściwym. Niekiedy koderzy zbaczali z dróg wytyczonych przez profesorów. Zażywali środki halucynogenne, materializując czasem śmieszne, a czasem pokraczne płody swej wyobraźni. Prezes Firmy dobrze wiedział, że wyspa przyniesie dochody – plany uwzględniały wykonanie konstruktów wszystkich bogów, w których ludzie XXI wieku wierzyli. Kultura popularna zaczęła się z czasem domagać pakietów danych z bogami starożytnego Egiptu, żądano też Grecji i Rzymu. Dwa lata później panteon antyku był już na rynku, lecz ludzie nadal pragnęli więcej, więc Firma zaczęła sama wymyślać bogów. Te konstrukty sprzedawały się jeszcze lepiej.

Matys

Monopol

czy jest jakaś alternatywa?

Niektórzy nabrali się na propagandę i uwierzyli w fatamorganę zwaną HIS-em. Jeśli nawet system ten będzie u nas dostępny, to i tak dopiero za półtora roku, a w dodatku trzeba będzie wyłożyć sporą kasę. Póki co, niektórych z nas może poratować callback

Callback, czyli połączenie zwrotne, polega na tym, że dzwonimy pod wskazany przez providera numer, logujemy się oraz – opcjonalnie – podajemy hasło. Później połączenie jest zrywane, a komputer oddzwania już na swój koszt. Nasz modem odbiera to połączenie i w ten sposób uzyskujemy dostęp do globalnej sieci. Proste, prawda? Pewnie zapytacie, na czym zarabia usługodawca, jeżeli sam musi płacić za połączenie z nami? Otóż takie firmy mają najczęściej podpisane odpowiednie umowy ze swoim operatorem. Oferta firm „callbackowych" jest skierowana głównie do osób prywatnych, które spędzają dosyć dużo czasu na sieci i mają już dość płacenia wysokich rachunków na rzecz „jedynie słusznego operatora telefonii stacjonarnej", zwanego swojsko Telekomuną. W innym wypadku należy się poważnie zastanowić nad sensem korzystania z takiej usługi, bo np. dla osób, które jedynie dwa, trzy razy dziennie odbierają elektroniczną pocztę oferta ta jest nieopłacalna, a to z tego prostego powodu, że za impuls, który marnujemy łącząc się usługodawcą, zawsze musimy zapłacić, a na razie żadna z firm nie oferuje, niestety, numeru zaczynającego się od 0-800.

Jedną z głównych zalet callbacku jest pełna kontrola wydatków, więc nie będziemy już zdziwieni wysokością rachunku telefonicznego. Dziś przedstawię Wam wybrane (największe) firmy oferujące tę usługę.

CALLBACK MULTINET – oferta bydgoskiego multinetu dostępna jest w strefach numeracyjnych Bydgoszczy, Gdańska, Szczecina, Ostrowa Wielkopolskiego, Poznania i Włocławka. Do wyboru są 20-, 50- i 100-godzinne karty oraz, uwaga, karta 30-dniowa, która kosztuje 350 zł. Teoretycznie można porównać to do łącza stałego, ale za to bez żadnych kosztów instalacyjnych. To, oczywiście, tylko teoria, bo w praktyce, przy stanie polskich łączy, porównanie jest kompletnie nierealne.

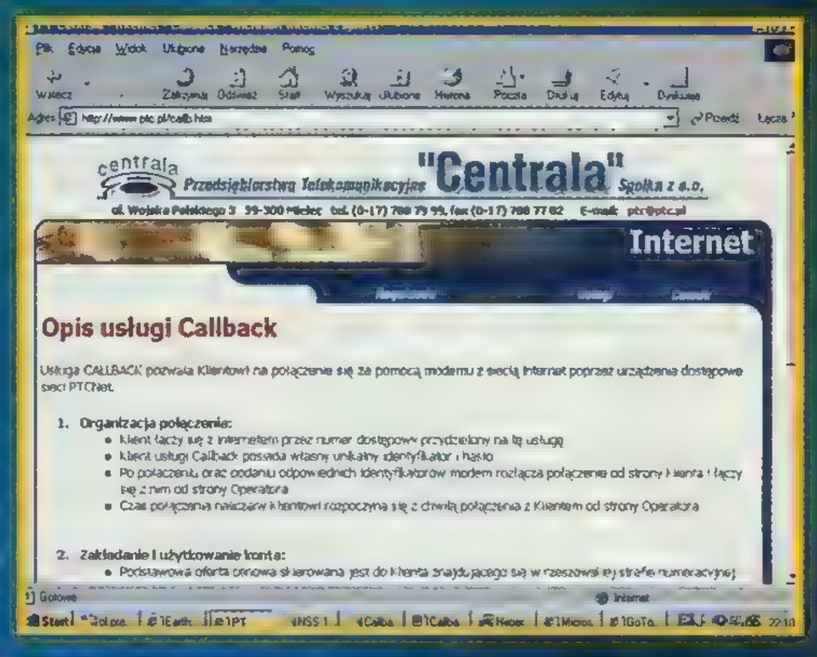
Ceny: Zależnie od miejsca zamieszkania.

PTC NET – ta mielecka firma ma w swojej ofercie karty 20-, 40- i 80-godzinne. Ponadto trzeba zapłacić 12,20 zł za aktywację konta. Firma działa na terenie rzeszowskiej strefy numeracyjnej.

Ceny: 20 h – 48,80 zł, 40 h – 73,20 zł, 80 h – 122 zł.

INTERTELE SA – firma działa w rzeszowskiej strefie numeracyjnej. Oprócz standardowej oferty abonamentowej sprzedaje też tzw. „callback godzinny" – klient może wykupić dowolną liczbę godzin, płacąc po 2,46 zł za każdą. Aby skorzystać z jakiejkolwiek usługi rzeszowskiego INTERTELE, należy zapłacić 20 zł za instalację usługi. Pewną nowością jest również możliwość sprawdzenia aktualnego stanu swego konta za pomocą strony WWW.

Ceny: 20 h – 49,18 zł, 40 h – 91,80 zł, 60 h – 131,15 zł, 80 h – 168 zł, 100 h – 192,62 zł.



FIBERNET – usługa, która nosi nazwę NOW-ACC, jest dostępna na terenie dawnych województw szczecińskiego i gorzowskiego. Tu zastosowano trochę inny system płatności: kupujemy karty o nominale 50, 100 oraz 200 złotych i płacimy, odpowiednio, 3,90 zł, 3,42 zł i 2,93 zł za godzinę (a w godzinach 0.00-9.00 odpowiednio 1,95 zł, 1,71 zł i 1,46 zł). Tu również możemy sprawdzić stan konta poprzez odpowiednią stronę WWW.

YELLOW POINT – firma działa w strefie numeracyjnej 0-32. Można tu nabyć karty o charakterystycznych nazwach DINO 1, DINO 2 oraz DINO 3 – odpowiednio 20-, 50-, i 100-godzinne.

Ceny: DINO 1 – 50 zł, DINO 2 – 100 zł, DINO 3 – 170 zł.

Strony na których możecie znaleźć dodatkowe informacje o callbacku:

http://www.supernet.com.pl/callback.htm

http://www.ptc.pl/callb.htm

http://www.intertele.pl/cgi-bin/home/home.pl?pokaz=internet_callback

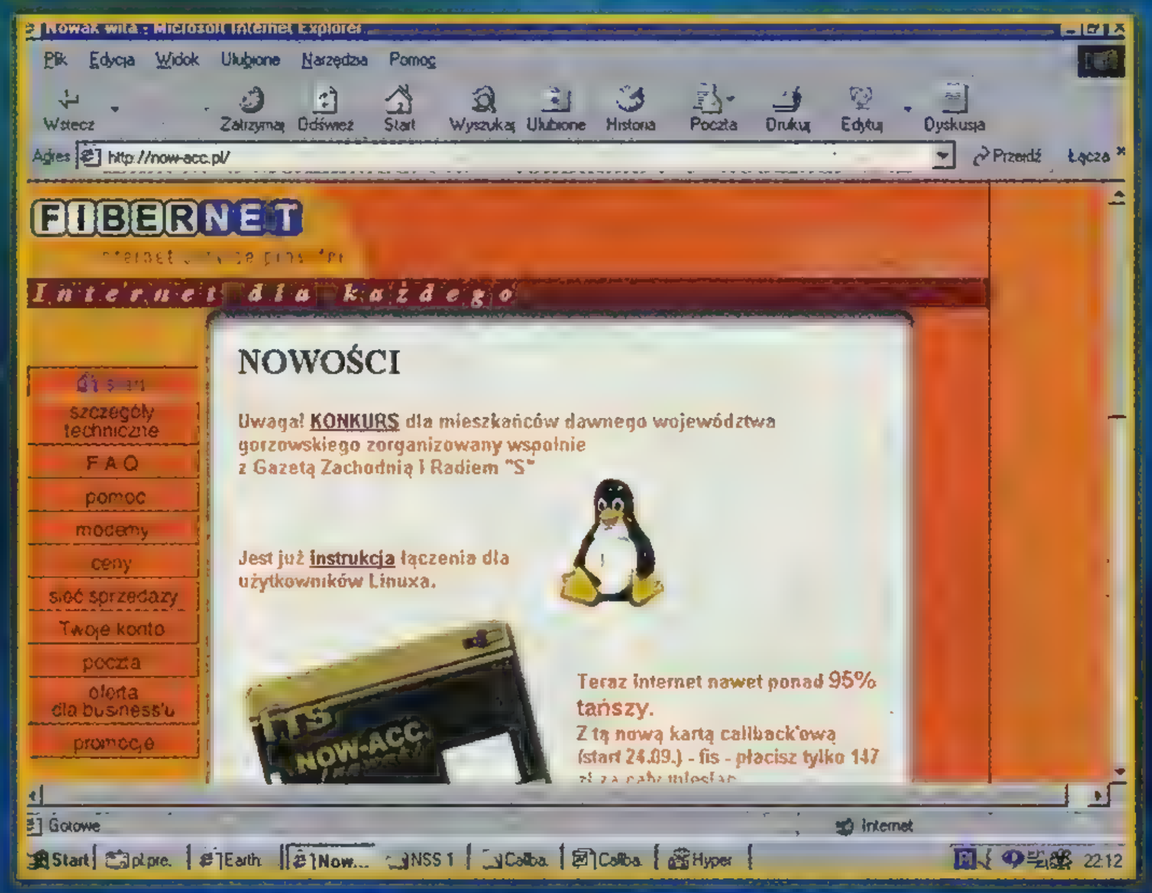
http://now-acc.pl/

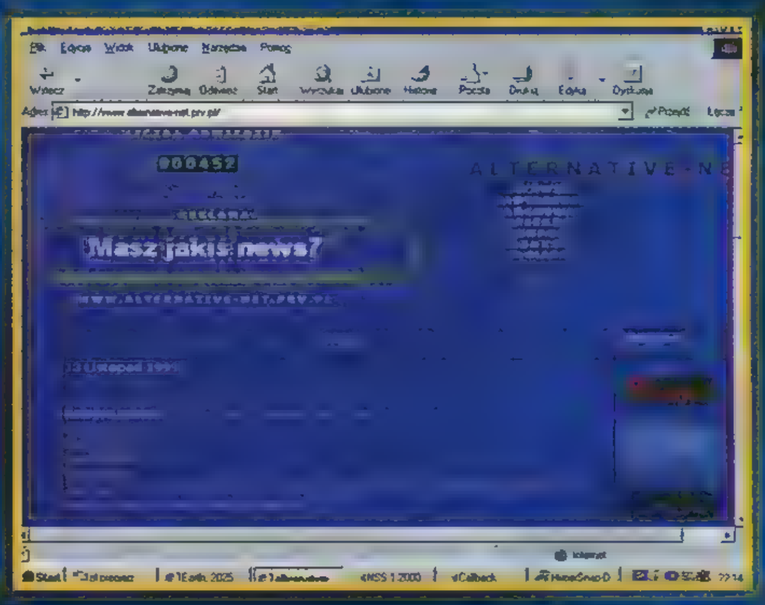
http://callback.multinet.pl

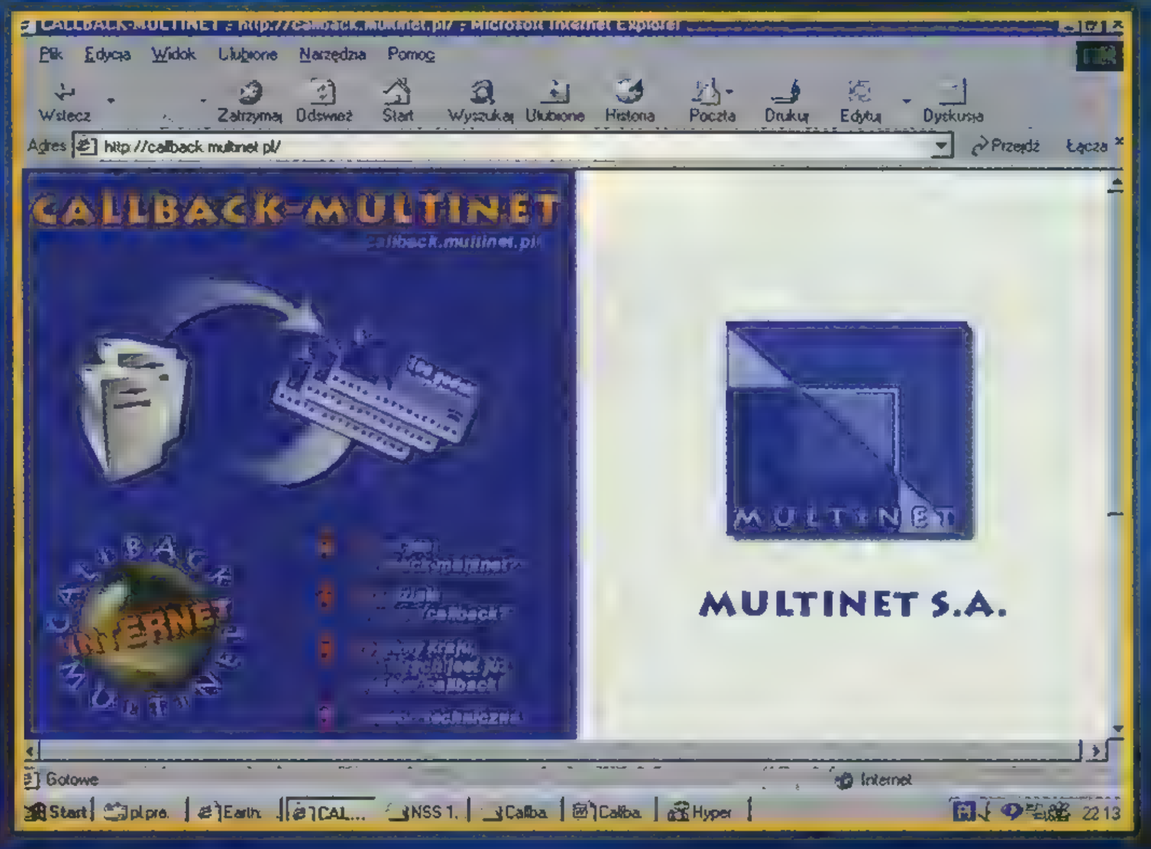
http://www.alternative-net.prv.pl

Jak widać, stawki wyglądają nawet korzystnie. Niestety, jest oczywiście jedno wielkie „ale": usługi tego typu najczęściej rozwijają się w miejscowościach, w których nie ma monopolu TP SA i istnieje alternatywny operator telefonii. Tam, gdzie nie ma konkurencji, nadal panoszy się nasz „ulubieniec". Niestety, jeśli nie jesteśmy szczęściarzami mieszkającymi w zasięgu callbacku, to na razie możemy jedynie czekać. A ja nadal muszę kląć, kiedy po raz dwusetny łączę się z netem po godzinie dziesiątej. Down with TP SA?! Yeah!!!

ZAQ





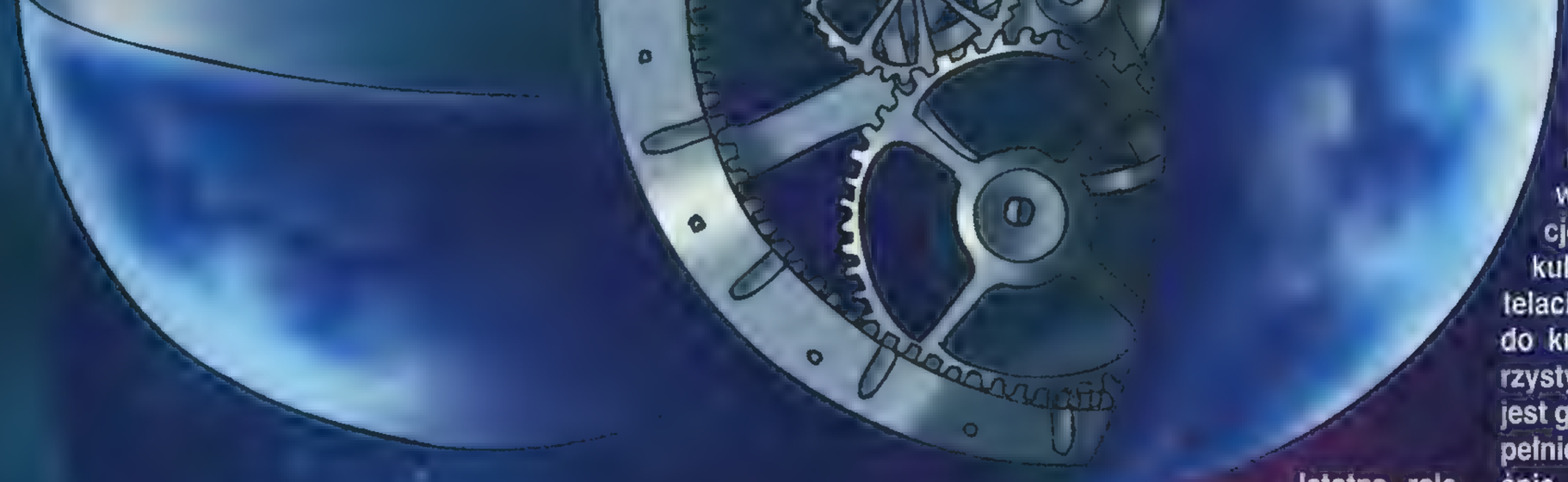


Nowy, wspaniały świat

„Nowy, wspaniały świat" Aldousa Huxleya, książka całkowicie i bezapelacyjnie klasyczna, to sztandarowa antyutopia. Obecnie nic nie wskazuje na to, że ta przerażająca wizja mogłaby się sprawdzić. Powieść przestrzega nas jednak przed pewnymi zagrożeniami

Wyobraźmy sobie świat, w którym człowiek nie ma prawa do podejmowania istotnych decyzji. Jego zdolność do samodzielnego myślenia została ograniczona przez system, który człowieka zastanawiającego się nad swoim położeniem po prostu nie potrzebuje. W „Nowym, wspaniałym świecie" ludzkość ma być szczęśliwa, i taka na pozór jest. Opisana w powieści Republika Świata to system totalitarny, jeszcze bardziej okrutny, niż wszystkie znane nam dotąd z historii. Nikt nie dopuszcza się zbrodni przeciwko ludzkiemu ciału, nikt nikogo nie zabija, jednak ma tu miejsce bardzo bolesna eksterminacja – ludzie przestają być sobą i stopniowo tracą człowieczeństwo, stając się automatami do konsumowania prymitywnej radości.

Huxley przewidział szybki rozwój nauk biologicznych: w Republice Świata ludzie „produkowani" są w specjalnych ośrodkach i tam też „wychowywani". W procesie hipnopedii (nauczanie przez sen) dzieci są przygotowywane do wejścia w świat nowej, wspaniałej cywilizacji. Po długotrwałej socjalizacji każdy obywatel wie, jaką rolę ma odgrywać w społeczeństwie. Jest posłuszny systemowi i nie zdaje sobie sprawy, że można zachowywać się inaczej. Człowiek z powieści Huxleya staje się trybikiem w ogromnej machinie; co gorsze, pragnie nim być, bo nie widzi innej możliwości egzystencji. Czytając „Nowy, wspaniały świat" (powieść powstała w roku 1933) widzimy, że już w latach trzydziestych XX. wieku spodziewano się ingerencji ludzkości w odwieczne prawa natury. Każdy człowiek jest warunkowany fizycznie w okresie rozwoju embrionalnego. Niektóre płody zatruwane są alkoholem, by dorosłe osobniki nie osiągnęły odpowiedniego wzrostu, innym zaś zmniejsza się dopływ tlenu do surogatu krwi, by ich mózgi się nie rozwinęły. W okrutnej zabawie odkryciami cywilizacji powołano do życia pięć grup społecznych, których nazwy pochodzą od pierwszych liter greckiego alfabetu. Kasta najwyższa w hierarchii to inteligentne alfy, a niższe miejsca zajmują kolejno: bety, gammy, delty i – najbardziej prymitywne – epsilony, upośledzone umysłowo karły (wykorzystywane do pracy w ciężkich warunkach). W świecie tym zwalcza się wszystko, co może powodować społeczną niestabilność. Chęć uczynienia człowieka szczęśliwym sprawiła, że zaczęto niszczyć wszelkie przejawy jego prawdziwej natury. Zlikwidowano instytucję rodziny, która (zgodnie z koncepcjami Freuda) niekorzystnie wpływa na ludzką psychikę. Nie ma także prawdziwej miłości wśród obywateli Republiki Świata. Słowo „miłość" oznacza według nich to samo, co „seks".



Istotną rolę w budowaniu ponadklasowej stabilności odgrywa „soma" – narkotyk likwidujący uczucie smutku. Zażywany w większych ilościach powoduje sen usuwający z pamięci źródło nieszczęścia. Środek ten udostępnia się całemu społeczeństwu i prawie każdy obywatel jest od niego uzależniony. W swej powieści Huxley porusza problemy aktualne także dziś, choć „Nowy wspaniały świat" to przede wszystkim krytyka wszelkich aspektów życia w epoce dwudziestolecia międzywojennego. Ostrze satyry dotknęło imperializmu (Republika Świata zajmowała prawie całą powierzchnię planety) i kapitalizmu, którego symbolem stał się w powieści Henry Ford i jego metody produkcji przemysłowej (Huxley zręcznie wykorzystał „fordyzm" w parodiowaniu współczesnego mu świata). Autor skupił się także na ukazywaniu okrucieństwa systemów totalitarnych, które chcą kontrolować społeczeństwo za wszelką cenę. Czy „Nowy, wspaniały świat" to wizja prorocza? Czy Huxley przewidział przyszłość ludzkości? Powieść jest satyrą wyolbrzymiającą odwieczne problemy człowieka i nie wszystkie zawarte w niej treści są przepowiedniami – większość z nich to symbole, szokujące nas swoim podobieństwem do realiów dzisiejszego świata. Autor krytykuje model społeczeństwa nastawionego jedynie na konsumpcję. Przedstawiona w książce kultura masowa tłumi w obywatelach Republiki Świata zdolność do kreatywnego myślenia i wykorzystywania wyobraźni. Wszystko jest gotowe, proste w odbiorze i zupełnie bezwartościowe. Może właśnie dlatego autor wielokrotnie wspomina o dziełach Szekspira, które uchowały się przed nową cywilizacją do roku 2541.

Dla współczesnego czytelnika „Nowy wspaniały świat" nie musi być symbolem zupełnej kontroli nad społeczeństwem. Ludzie nie zostaną zmuszeni do zażywania „somy", nikt nie odbierze im rodzin. Powieść przestrzega nas przed powierzchowną atrakcyjnością kultury masowej. Powinniśmy odrzucić to, co prymitywne, bezduszne. „Nowy, wspaniały świat" to doskonała powieść SF, a także pierwszy krok w kierunku przenikliwej i wartościowej prozy Huxleya.

Matys

Star Trek

Pięć seriali, dziewięć filmów kinowych, kilkadziesiąt gier komputerowych, książki, komiksy – mało która saga SF może się pochwalić takim dorobkiem jak „Star Trek". Czy zastanawialiście się kiedyś, jak się to wszystko zaczęło?

Najważniejszą datą w historii „Gwiezdnej Wędrówki" był 19 sierpnia 1921 roku. Wtedy to właśnie w Teksasie narodził się Gene Wesley Roddenberry – twórca serii. Większą część dzieciństwa spędził on w Los Angeles. Studiował prawo, jednak z czasem doszedł do wniosku, że to nie jest jego przyszłość i przeniósł się na inżynierię lotniczą. W 1941 roku zgłosił się do wojska. Brał udział w osiemdziesięciu dziewięciu misjach bojowych, został wielokrotnie odznaczony. Już wtedy zaczął pisać - najpierw dla magazynów lotniczych, z czasem zajął się również poezją. Po wojnie jako inspektor lotniczy badał przyczyny wypadków.

Gdy pierwszy raz zetknął się z telewizją, skończył z lotnictwem i wyjechał do Hollywood. Pisał mnóstwo scenariuszy do różnego rodzaju przedstawień i seriali, aż w końcu, w 1962 wymyślił „Star Trek". Projekt przeleżał w biurku szefów Paramountu blisko dwa lata, zanim zdecydowano się na rozpoczęcie produkcji. Zebrano obsadę, stworzono scenografię –

12 grudnia 1964 roku rozpoczęto zdjęcia do odcinka pilotowego, zatytułowanego „The Cage". Został on jednak odrzucony!

Postanowiono dać Roddenberry'emu drugą szansę, co było raczej niespotykane. Drugiego pilota pt. „Where No Man Has Gone Before" przyjęto, jak również i cały serial. Jedyną postacią, która

łączyła oba piloty był Mr. Spock, grany przez Leonarda Nimoya. Fragmenty pierwszego pilota wykorzystano później w odcinku zatytułowanym „Menagerie".

Fabuła serialu zaczyna się w 2063 roku, tuż po III wojnie światowej. Wtedy to właśnie Zefran Cochran przerobił w odpowiedni sposób pocisk nuklearny na statek kosmiczny, poruszający się z prędkością warp (szybciej niż światło). Podczas pierwszego próbnego lotu napęd ów wykryła rasa Wolkan, która prowadziła akurat pomiary w tej części galaktyki. Do tej pory nie interesowali się Ziemią, gdyż uważali ją za zbyt prymitywną. Gdy dowiedzieli się, że znamy już taką technologię, postanowili poznać nas bliżej. I tak doszło do pierwszego kontaktu z Obcymi. Świadomość, że w kosmosie istnieją inne rasy, zjednoczyła ludzi jak nigdy – w ciągu kilkudziesięciu lat całkowicie znikł głód, nędza i wojny. Postanowiono powołać do życia Gwiezdną Flotę, a później Zjednoczoną Federację Planet.

Akcja serialu „Star Trek" zaczyna się niecałe trzysta lat po tych wydarzeniach. Poznajemy statek USS Enterprise i jego załogę, z kapitanem Jamesem T. Kirkiem (w tej roli William Shatner) na czele. Wszyscy oni należą do wspomnianej Federacji, a ich zadaniem jest badanie kosmosu. Podczas swojej wędrówki poznają mnóstwo nowych ras – przyjaznych, czasem trochę mniej (jak chociażby wojowniczy Klingoni), ale dzięki temu jest powód do kręcenia kolejnych odcinków;)

Pierwszym Oficerem na statku był wspominany już Spock. Warto przyjrzeć się tej postaci bliżej. Spock jest synem Ambasadora Sareka z Wolkana i lady Amandy Grayson z Ziemi. Chociaż jego pochodzenie jest dwojakie, to jego fizjologia jest głównie wolkańska. Zadziwił wiele osób odrzucając zaproszenie do Wolkańskiej Akademii Nauk i zostając pierwszym Wolkanem w Akademii Gwiezdnej Floty. Posiadając wykształcenie akademickie, zdecydował się na karierę oficera naukowego. Służył na wielu jednostkach, ale najbardziej znany jest z wieloletniej służby na USS Enterprise. Po śmierci pierwszego oficera Gary'ego Mitchella przyjął jego obowiązki. Z Kirkiem byli wielkimi przyjaciółmi i niejednokrotnie jeden z nich narażał własne życie, aby ratować drugiego.

Pozostała część załogi (główna część) to: obdarzony dość specyficznym poczuciem humoru doktor Leonard „Bones" McCoy (główny oficer medyczny), komandor porucznik Montgomery „Scotty" Scott (główny mechanik), porucznik Uhura (oficer komunikacyjny), chorąży Pavel Chekov (nawigator) i porucznik Hikaru Sulu (również nawigator). Razem „przemierzają międzygwiezdne szlaki, aby badać obce światy i nieznane cywilizacje".

Obecnie mamy przyjemność oglądać serial na kanale Wizja1. I choć pewnie jakość efektów specjalnych wywołuje u większości oglądających go dziś śmiech, to wierzcie mi, że w tamtych czasach były naprawdę rewelacją. Zresztą tutaj wcale nie chodzi o technikę, ale o treść (czego nie da się, niestety, powiedzieć o wielu współczesnych filmach SF, jak na przykład „The Phantom Menace"). Ten serial miał duszę...

W 1969 roku zakończono pracę nad serialem, jednak „Star Trek" nie umarł. Powstawały kolejne filmy. Ale to już temat na następny artykuł...

Quentin

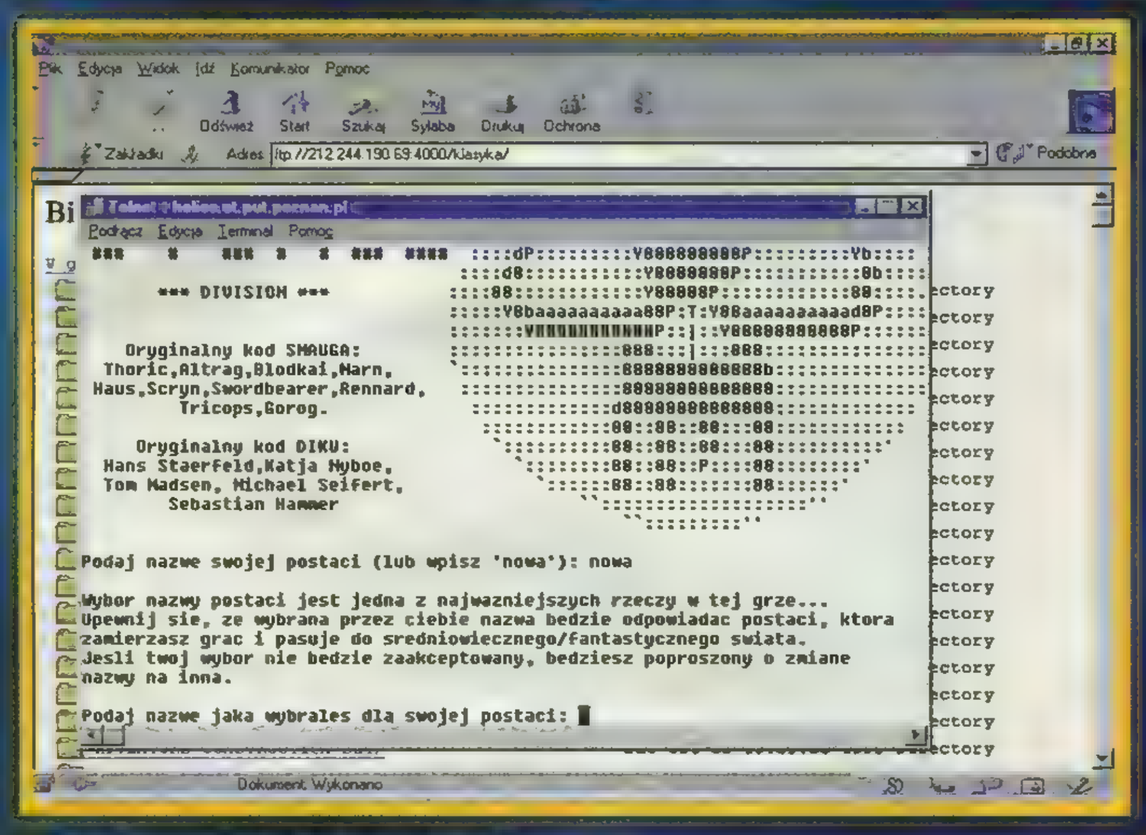
MUD-y

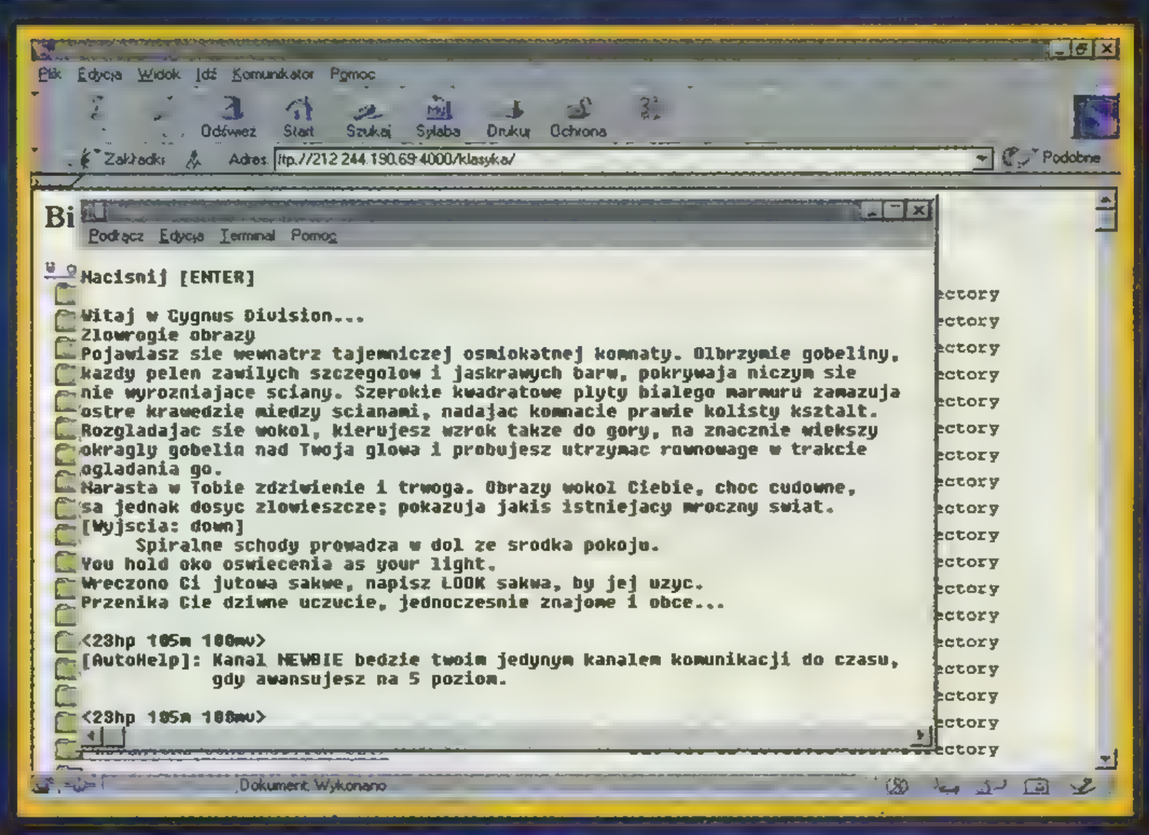
Czy dyskutując na IRC-u nie miałeś nigdy ochoty podarować swej rozmówczyni najnowszego numeru „Młodego Technika"? Jeśli tak, to MUD-y są właśnie dla Ciebie. Uważaj jednak, bo „MUD" znaczy również „błoto", i tak jak błoto wciąga. Najczęściej na zawsze

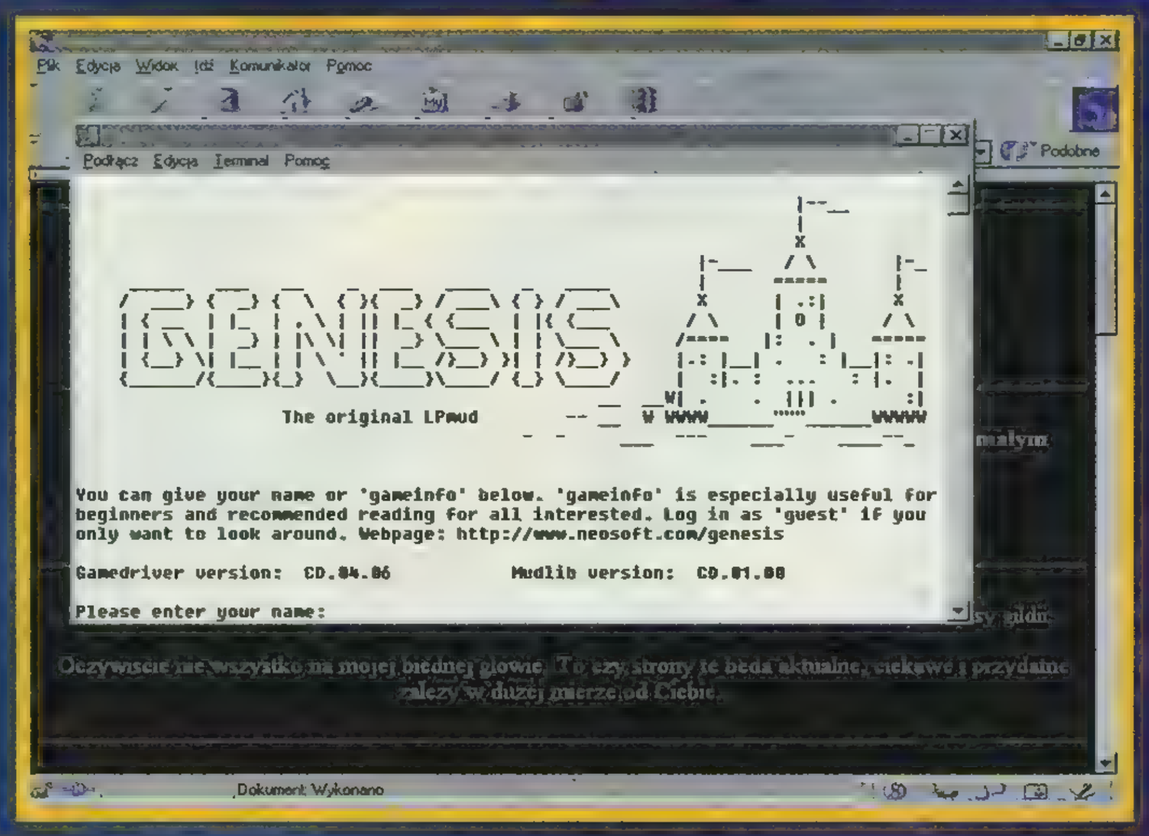
Czym są MUD-y? Ujmując rzecz fachowo, MUD (Multi-User Dimension, przestrzeń dla wielu użytkowników) jest tekstowym środowiskiem wirtualnym, istniejącym w Sieci i będącym miejscem dowolnej, nieskrępowanej interakcji pomiędzy użytkownikami. Mówiąc prościej, MUD-y to wymyślone światy, w których każdy uczestnik posiada możliwość swobodnego kreowania i prowadzenia własnej postaci. Taką wirtualną rzeczywistość zapełniają dziesiątki innych użytkowników oraz rozmaite elementy otoczenia: zwierzęta, rośliny i przedmioty, z którymi grający może robić co dusza zapragnie. W tych światach padają deszcze, wstaje i zachodzi słońce, kursują promy rzeczne i statki kosmiczne, a wszystko po to, aby wykreować maksymalnie wierną iluzję rzeczywistości. Mimo że MUD-y służą wielu różnym celom, dziś w dużej mierze są one utożsamiane z sieciowymi grami role-playing. I w tym charakterze spisują się znakomicie, stanowiąc coś w rodzaju uniwersalnego, obiektywnego Mistrza Gry dla kilkudziesięciu graczy jednocześnie. Każdy „książkowy" system RPG posiada swoją MUD-ową wersję; znajdą tu coś dla siebie także fani świata Star Trek i Star Wars. Istnieje nawet MUD symulujący realia XVII-wiecznego Paryża, znane z „Trzech Muszkieterów" – wiecie, walki na szpady, kardynał Richelieu itd.

Pod względem technologicznym pierwszy kontakt z MUD-em jest banalnie prosty. Do jego obsługi wystarczy nawet najbardziej archaiczny komputer, byle był podłączony do Sieci. Użytkownicy Windows z powodzeniem mogą wykorzystać do połączenia program Telnet, standardowo obecny w systemie. Najprościej dokonać tego poprzez którąś ze stron WWW poświęconych MUD-om – zazwyczaj oferują one specjalne linki, automatycznie odpalające okienko Telnetu i podłączające użytkownika do żądanego serwera. Przed obejrzeniem magicznej sentencji „connected to MUD" wypada jednak zorientować się w jego specyfice. Z uwagi na wspominaną różnorodność MUD-ów nie istnieje coś, co można by nazwać „uniwersalną etykietą MUD-owania". Gdzieniegdzie kładzie się nacisk na interakcję między graczami i wspólne rozwiązywanie problemów, w innych miejscach liczy się tylko siła pięści i brutalność. Dlatego właśnie warto obejrzeć przede wszystkim strony WWW poświęcone konkretnemu MUD-owi, aby wyczuć jego klimat i zapoznać się z obowiązującym kodeksem etycznym. Pierwsze chwile na MUD-zie to etap tworzenia własnej postaci. Zazwyczaj można określić rasę bohatera, jego płeć, profesję, wygląd, znaki szczególne itp. – możliwości wyboru zależą od engine'u gry. Później przychodzi czas na pierwsze zanurzenie się w wirtualnej rzeczywistości. Z własnych doświadczeń mogę stwierdzić, że w tym momencie u początkujących najbardziej pożądana jest pokora i skromność. Za wszelką cenę trzeba unikać wdawania się w konflikty, bo tuż po starcie Twoja postać jest tak słaba, że nawet najpośledniejszy ciura zakończy jej żywot paroma machnięciami miecza. Dlatego właśnie zaczynać trzeba ostrożnie, od zapoznania się ze światem i znalezienia paru przyjaciół (jak wiadomo, w kupie raźniej, bo kupy nikt nie ruszy).

Największym ograniczeniem MUD-ów jest ich czysto tekstowy charakter. Na ekranie komputera gracza wyświetlane są opisy miejsca, w jakim się aktualnie przebywa, oraz znajdujących się tam innych osób i przedmiotów. MUD-y są więc zabawą dla osób z wyobraźnią i cierpliwoscią. Aby sterować własną postacią, gracz wpisuje z klawiatury odpowiednie komendy, np. „przeszukaj pokój", „dobądź miecza i zabij goblina" itp.







Ze sposobem kierowania postacią dobrze jest zapoznać się wcześniej, np. czytając strony WWW – składnia MUD-owych komend bywa zaskakująca.

Ogromną listę MUD-ów z całego świata (ponad 3000 pozycji) znaleźć można na serwerze Mudlinks (http://mudlist.eorbit.net/~mudlinks/). Jeśli chodzi o miano najlepszego MUD-a na świecie, to oczywiście opinii jest tyle, ilu użytkowników. Wielu skłonnych było obdarzyć tym zaszczytnym mianem wspaniały Genesis (http://akson.sgh.waw.pl/%7Ejtryzn/genesis/). Nie najgorzej wygląda też sytuacja w kraju – istnieje kilka przyzwoitych polskich MUD-ów, a stale przybywają nowe, zaś projekty takie jak Arkadia (http://akson.sgh.waw.pl/~jtryzn/arkadia) czy Studnia Dusz (http://www.studnia.mud.pl/) trzymają poziom światowy. MUD-ujcie więc, a zapewne spotkamy się któregoś dnia na piaszczystych drogach nierzeczywistego świata.

ZAQ

Konkurs

Przejmujący klimat gry NOCTURNE zdążył już oczarować naszą redakcję, nie mniej niż pierwszy raz przeczytane opowiadania H.P. Lovecrafta. Chcemy, aby ta atmosfera udzieliła się i Wam, jako że organizujemy wraz z firmą PLAY IT konkurs detektywistyczny z pytaniami dla dociekliwych.

1. Jakich argumentów używał w kontaktach Alphons Capone?

2. Po czym można było rozpoznać reportera za czasów prohibicji?

3. Wymień trzy filmy, w których obecna była postać Ala Capone.

Nagrodami dla wylosowanych zwycięzców będzie:

15 gier NOCTURNE

12 świecących w ciemnościach masek z filmu „Scream"

8 gier FORCE 21

Kartki pocztowe z Waszymi odpowiedziami, adresem nadawcy i kuponem konkursowym proszę nadsyłać do końca stycznia na adres redakcji:

NEW S SERVICE
00-800 Warszawa 66
skr. poczt. 21

Listę zwycięzców znajdziecie w marcowym numerze NSS. Powodzenia!

NOCTURNE

Konkurs NOCTURNE

* TANIO * SZYBKO * SOLIDNIE * TANIO * SZYBKO * SOLIDNIE * TANIO * SZYBKO * SOLIDNIE *

ULTIMA®
Świat Elektronicznej Rozrywki

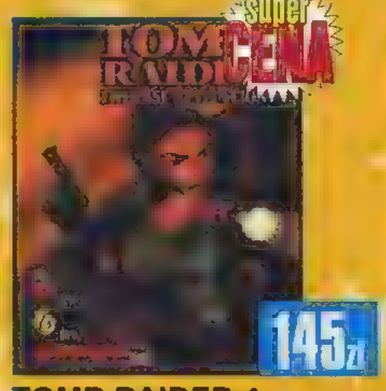
GRY I AKCESORIA DO TWOJEGO KOMPUTERA I KONSOLI
tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42

Sklep oraz sprzedaż wysyłkowa i ratalna:
ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7
00-867 Warszawa
pn.-pt. 10.00 - 18.00
sob. 10.00 - 15.00

Sklep:
ULTIMA, CH „PROMENADA"
ul. Ostrobramska 75, Warszawa
pn.-sob. 10.00 - 21.00, niedz. 11.00 - 19.00
tel. 611-34-87

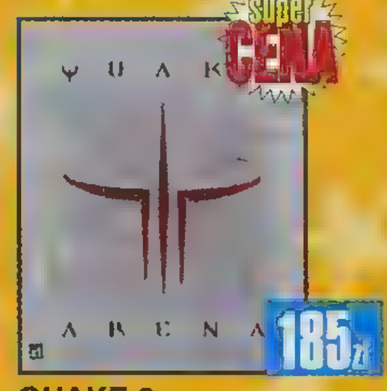
INDIANA JONES
Najnowsze przygody Indy'ego. Tym razem zgłąb tajemnicę Wieży Babel.

AGE OF EMPIRES 2
Doskonała strategia prosto z Microsoft. Wyśmienita zabawa dla myślących.



TOMB RAIDER 4
Najnowsza edycja przygód coraz bardziej seksownej Lary. Więcej dodawać nie trzeba. Musisz to mieć!

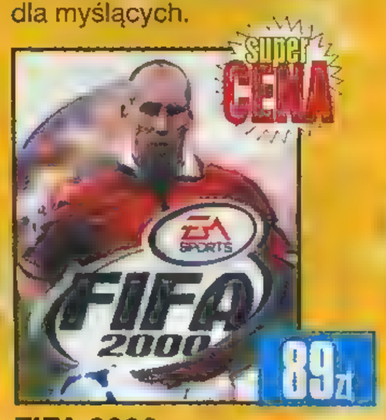
GABRIEL KNIGHT 3
Długo oczekiwana trzecia odsłona przygód Gabriela. Przygotuj się na niezły dreszczyk.



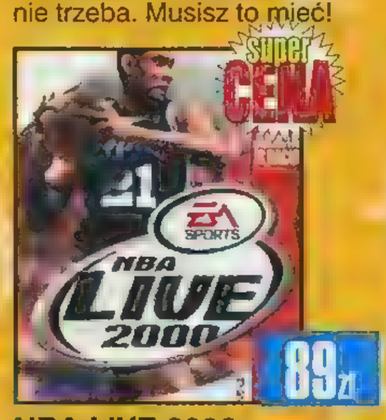
QUAKE 3
QUAKE 3... i wystarczy.

UNREAL TOURNAMENT
Nowa odsłona UNREALa z jeszcze lepszym deathmatch-em.

RALLY CHAMPIONSHIP



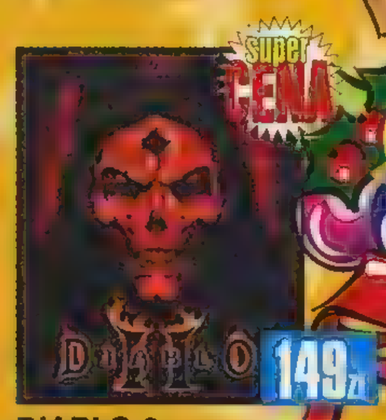
FIFA 2000



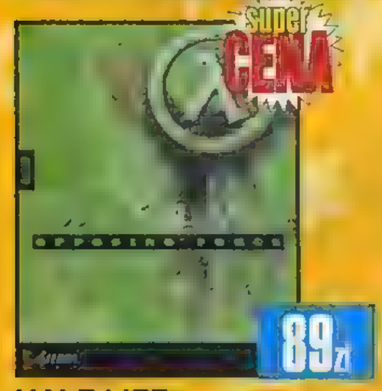
NBA LIVE 2000

GTA 2

RAYMAN 2



DIABLO 2



HALF LIFE Opposing Force

DESCENT 3

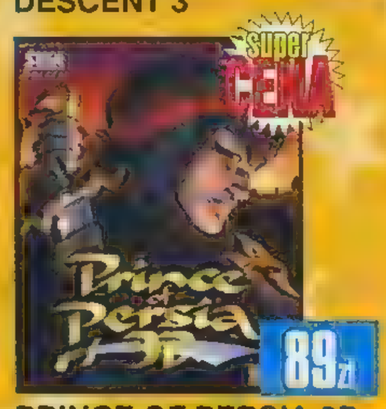
FAUST

THE WHEEL OF TIME

ATLANTIS 2

ABOMINATION

LIGA POLSKA 2000

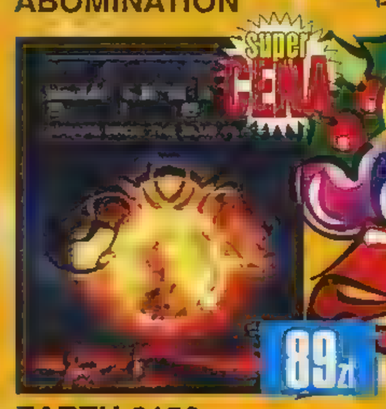


PRINCE OF PERSIA 3D

REVENANT

DUKE NUKEM REPLAY

NOMAD SOUL



EARTH 2150

ALIEN vs PREDATOR	89	DUNGEON KEEPER 2	99	MIGHT & MAGIC 7	179	STAR WARS BEHIND THE MAGIC	139
ALPHA CENTAURI	99	FINAL DOOM	59	MORTYR	99	STAR WARS E1 INSIDERS GUIDE	129
AMERZONE	139	FUTURE COP L.A.P.D.	55	NEED FOR SPEED 2	55	STAR WARS E1 RACER	199
ATLANTIS SNC	39,90	GORKY 17	65	ODDWORLD ABE'S EXODDUS	145	STAR WARS E1 PHANTOM MENACE	199
BALDURS GATE	149	GTA + LONDON	119	PANZER GENERAL 2	69	STAR WARS ROGUE SQUADRON	169
BALDURS GATE Opowieści z wybrzeża	49	HALF LIFE + kubek	79	POPULOUS 3 The Beginning	129	STAR WARS SUPREMACY	119
BLOOD 2 The Choosen	69	HEROES OF THE MIGHT & MAGIC	59	QUAKE	59	STAR WARS X-WING ALLIANCE	179
BRAVEHEART	149	HEROES OF THE MIGHT & MAGIC 2	99	RAINBOW SIX	139	STARCRAFT BROOD WARS	75
C&C. TIBERIUM SUN	89	HEROES OF THE MIGHT & MAGIC 3	139	REDNECK RAMPAGE	55	SYSTEM SHOCK 2	89
CIVILIZATION Call to Power	155	HIDDEN & DANGEROUS	159	REZERWOWE PSY	89	THEME PARK WORLD	89
COLIN McRAE RALLY	99	HOME WORLD	149	SAGA Gniew Wikingów	69	TOCA 2	139
COMMANDOS Beyond The Call Of Duty	99	HOPKINS FBI	69	SETTLERS 3	159	TOTAL ANIHILATION	59
CORSAIRS PL	99	JAGGED ALLIANCE 2	69	SETTLERS 3 MISJE	49	TOTAL ANIHILATION Kingdoms	99
DISCWORLD NOIR	99	KINGPIN	145	SHADOW MAN	119	TUNGUSKA	85
DRAKAN	89	KSIĄŻĘ I TCHÓRZ	49	SIM CITY 3000	99	TUROK 2	79
DRIVER	89	LANDS OF LORE 3	99	SOUL REAVER	139	VIVA FOOTBALL	55

coolt thingz
Figurki!

Już są figurki z najlepszych gier tj.: **Metal Gear Solid, Resident Evil, Crash, Quake, Tekken** oraz **LARA CROFT** i **DUKE NUKEM**

ANIME (wersje angielskie)
Pełna oferta firm Manta i Planet Manga
EVANGELION, SLAYERS, TEKKEN The Movie, SONIC, STREET FIGHTER już w sprzedaży, cena 79,90 zł.

ANIME po polsku!	
SAILOR MOON S (wer. z lektorem)	39,90
SAILOR MOON SUPER S (wer. z lektorem)	44,90
SAILOR MOON R (wer. z lektorem)	44,90
TENCHI MUYO IN LOVE (napisy)	44,90
ARMITAGE III POLYMATRIX (napisy)	44,90

MANGA po polsku!	
CZARODZIEJKA Z KSIĘŻYCA 1-7	9,60
CZARODZIEJKA Z KSIĘŻYCA 8-14	11,90
CZARODZIEJKA Z KSIĘŻYCA 15-18	12,90
NEON GENESIS EVANGELION 1-6	5,00
AKIRA 1	14,90
AKIRA 2	15,90
AKIRA 3	15,90

Doskonała kierownica do PC. Zawiera pedały, skrzynię biegów i hamulec ręczny!

oraz wszystko do konsol PlayStation, Dreamcast, Nintendo 64, GameBoy

Zakupy w sieci ... www.ultima.pl
Płatność przy odbiorze! Średni czas oczekiwania - 3 dni Koszty przesyłki - 15 zł

firmowy plecak bardzo...

Prenumerata

Zasady Prenumeraty:

NEW S SERVICE
można zaprenumerować na rok

Cena prenumeraty zawiera koszty przesyłki pocztowej. Wpłat należy dokonywać na „czerwonych przekazach pocztowych", dostępnych na każdej poczcie. Na odwrocie, w miejscu „na korespondencję" (środkowy odcinek) prosimy przykleić wycięty z czasopisma kupon (stona 102). Przekaz oraz kupon należy starannie wypełnić DRUKOWANYMI LITERAMI. Pozwoli nam to uniknąć pomyłek przy wprowadzaniu danych do komputera. Podanie niepełnych danych, jak również bazgranie i skróty nazw mogą być przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia lub je uniemożliwić.

Prenumeratorzy otrzymują New S Service w tym samym tygodniu co kioskarze.

W przypadku jakichkolwiek wątpliwości prosimy dzwonić pod numer (0-22) 624-91-47 tylko w dni powszednie (godz. 9^{00}–16^{00}). Wydawnictwo uwzględnia reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.

Archiwalia

Zasady zamawiania:

Prosimy o bardzo dokładne zapoznanie się z kuponem zamówienia oraz uważne przeczytanie niniejszej informacji przed jego wypełnieniem.

Aby dokonać zamówienia na numery archiwalne, należy na kuponie oznaczyć krzyżykiem zamawiane numery SS, ANIMEGAIDO, NEO lub KOMPENDIUM WIEDZY i przykleić go na tył czerwonego przekazu pocztowego. Następnie, korzystając z zamieszczonych cen, dokładnie wyliczyć należną kwotę i KONIECZNIE DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI wg tabelki. Wyliczoną kwotę wpisać na przedniej (czerwonej) stronie przekazu. Druki przekazów dostępne są we wszystkich urzędach pocztowych na terenie kraju. Wypełniony przekaz z przyklejonym kuponem (kupon jest wydrukowany na stronie 102) opłacić na poczcie wpisując DRUKOWANYMI LITERAMI na wszystkich trzech częściach swój dokładny adres z kodem pocztowym, ulicą, numerem domu i mieszkania.

Braki w danych, złe obliczenie kwoty, bazgranie mogą być przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia lub je uniemożliwić.

W razie wątpliwości prosimy dzwonić w dni powszednie pod numer telefonu: (0-22) 624-91-47 w godz. 9^{00}–16^{00}. Redakcja uwzględnia reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.

PAMIĘTAJ DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI POCZTOWEJ!

od 1 do 2 szt. – 1,50	od 9 do 13 szt. – 3,50
od 3 do 4 szt. – 1,90	od 14 do 18 szt. – 7,00
od 5 do 8 szt. – 2,40	powyżej 18 szt. – 14,00

Przekazy prosimy kierować pod adresem:

NEW S SERVICE
00-800 Warszawa 66
skr. poczt. 21

Przekazy prosimy kierować pod adresem:

NEW S SERVICE

00-800 Warszawa 66
skr. poczt. 21

Prenumeratę można rozpocząć od dowolnego miesiąca dokonując wpłaty z co najmniej miesięcznym wyprzedzeniem. Prenumerata opłacona np. w styczniu obowiązuje od marca, opłacona w lutym od kwietnia itp.

Cena rocznej prenumeraty New S Service 69.00 zł

Płacisz za 10 numerów

w roku ukazuje się jedenaście numerów

Kompendia Wiedzy

Zasady zamawiania:

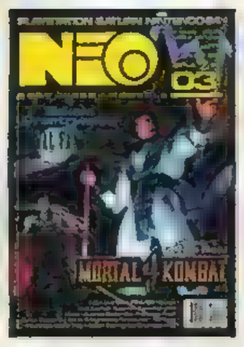
Seria KOMPENDIUM WIEDZY to absolutny bestseller na krajowym rynku. Grube książki (ponad 350 stron) zawierają wszystko, co interesuje graczy. Są to m.in. poradniki do gier, tipsy, savegamery, opowiadania, spis treści SS.

Zamiast starego KOMPENDIUM 1 obecnie na rynku dostępne jest tylko wydanie drugie, rozszerzone (BIS), zawierające dodatkowo przewodnik po Internecie dla początkujących.

KOMPENDIUM 1 BIS	**– 11,90 + 4,30 = 16,20**
KOMPENDIUM 2	**– 11,90 + 4,30 = 16,20**
KOMPENDIUM 3	**– 13,90 + 4,30 = 18,20**
TRYLOGIA	**– 33,30 + 5,30 = 38,80**
KOMPENDIUM 4	**– 19,90 + 4,30 = 24,20**

W przypadku zamawiania dwóch książek koszty przesyłki wynoszą 4,90

NEO'02 3.50 zł



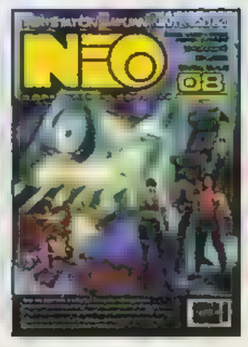
NEO'03 3.50 zł

NEO'04 3.50 zł

NEO'05 3.90 zł

NEO'06 3.90 zł

NEO'07 3.90 zł



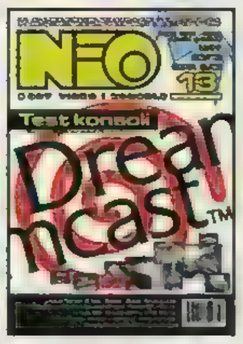
NEO'08 3.90 zł

NEO'09 3.90 zł

NEO'010 3.90 zł

NEO'11 3.90 zł

NEO'12 4.50 zł



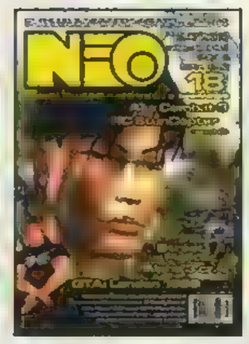
NEO'13 4.50 zł

NEO'14 4.50 zł

NEO'15 4.50 zł

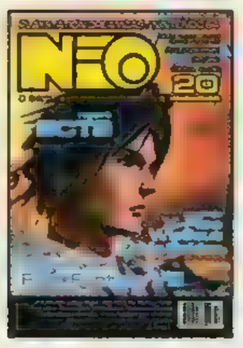
NEO'16 4.50 zł

NEO'17 4.50 zł



NEO'18 4.50 zł

NEO'19 4.50 zł



NEO'20 4.50 zł

NEO'21 4.50 zł

NSS'68 5.00 zł

NSS'69 5.00 zł

NSS'70 5.00 zł

NSS'71 5.50 zł

NSS'72 5.50 zł

NSS'73 5.50 zł

Kompendium Wiedzy 4

416 stron

za 19.90 + 4.30 = 24.20

Kup jeszcze dziś!!!

UWAGA! ZAMÓWIENIA PRZYJMUJEMY WYŁĄCZNIE W FORMIE OPŁACONYCH PRZEKAZÓW POCZTOWYCH. NIE WYSYŁAMY NIC ZA ZALICZENIEM!

To są kupony do zamawiania!
(przyklej na odwrocie czerwonego przekazu pocztowego)
Wytnij lub zrób kserokopię

Uważnie wypełnić – odcinek dla redakcji **NSS 75**

PRENUMERATA

☐ Zamawiam **roczną** prenumeratę miesięcznika NEW S SERVICE

ARCHIWALIA

Zamawiam następujące numery **NEW S SERVICE**:

68	69	70	71	72	73				

Zamawiam następujące numery **NEO**:

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18	19	20	21

Zamawiam następujące numery **ANIMEGAIDO**:

3	4/8	9							

wpisz numer ze swojej naklejki adresowej _____

Numer Klienta

(dotyczy osób, które mają lub miały już wcześniej prenumeratę)

Jednoczesnie wyrażam zgodę na przechowywanie i przetwarzanie moich danych osobowych

Uważnie wypełnić – odcinek dla redakcji **NSS 75**

PRODUKTY FIRMOWE

KOSZULKI	M	L	XL	XLL
2	–	☐	–	–
3	–	☐	☐	–
7	☐	☐	–	–
9	–	☐	☐	–
10	☐	☐	☐	–
14	☐	☐	☐	–
18	☐	☐	☐	☐
19	☐	–	–	☐
20	–	☐	☐	☐

BLUZY	M	L	XL	XLL
11	☐	–	☐	–
13	–	–	–	–
15	☐	☐	☐	–
17	☐	–	–	–
21	☐	☐	☐	☐

INNE

Plecak granat. 5 ☐
Plecak czerw. 6 ☐
Torba 12 ☐

Kupon na produkty firmowe ważny jest cały miesiąc

wpisz numer ze swojej naklejki adresowej _____

Numer Klienta

(dotyczy osób, które mają lub miały już wcześniej prenumeratę)

Jednoczesnie wyrażam zgodę na przechowywanie i przetwarzanie moich danych osobowych

Uważnie wypełnić – odcinek dla redakcji **NSS 75**

KOMPENDIUM WIEDZY

Zamawiam: **KOMPENDIUM 1** ☐
11.90 + 4.30 = 16.20

Zamawiam: **KOMPENDIUM 2** ☐
11.90 + 4.30 = 16.20

Zamawiam: **KOMPENDIUM 3** ☐
13.90 + 4.30 = 18.20

Zamawiam: **KOMPENDIUM 4** ☐
19.90 + 4.30 = 24.20

Zamawiam: **KOMPENDIUM TRYLOGIA** ☐
K1 + K2 + K3 ZA CENĘ **38.80**

wpisz numer ze swojej naklejki adresowej _____

Numer Klienta

(dotyczy osób, które mają lub miały już wcześniej prenumeratę)

Jednoczesnie wyrażam zgodę na przechowywanie i przetwarzanie moich danych osobowych

Produkty firmowe

ŚWIĄTECZNA OBNIŻKA CEN

Plecaki bardzo uniwersalne

Już niewiele zostało! Kto pierwszy ten lepszy!

6 PLECAK

74.90

5 PLECAK

74.90

12 TORBA "KONSOLÓWKA"

56.50

Torba „konsolówka" książki też może nosić

11 BLUZA

62.50

Ceny zawierają koszty przesyłki

21

109.90

15 BLUZA

39.90

SUPER CENA!

14 T-SHIRT

19.90

SUPER CENA!

Bawełniane T-shirty

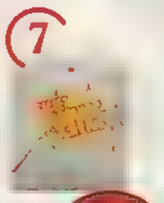
2

19.90

3

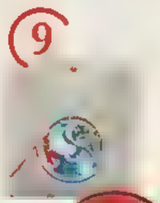
19.90

7



19.90

9



29.90

10

42.00

16

JUŻ JEST

42.00

18

44.90

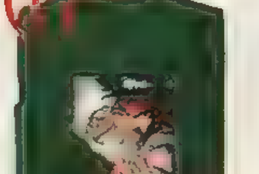
19

44.90

20

44.90

17



62.50

Nasze produkty wykonane są na:

SCREEN STARS by FRUIT OF THE LOOM.

wszystkie produkty firmowe wysyłamy na nasz koszt!

W związku z rezygnacją redakcji z usług wysyłkowych firmy Ultima prosimy wszelkie zamówienia kierować WYŁĄCZNIE pod adresem redakcji.

MULTISERWIS II

ul.Okopowa 78 01-042 Warszawa

WWW.MULTISERWIS.COM.PL e-mail: multiserwis@multiserwis.com.pl

TEL. (0-22) 838-28-97

FAX (0-22) 636-88-27 FAX (0-22) 636-88-29

pod tym numerem faxu możesz automatycznie pobrać naszą pełną ofertę.

pomoc w godz. 11.-18

AKTUALNE CENY W TELEGAZECIE - TVP1 I TVP2 - STRONA 588

KOMPUTERY PC

Dowolne konfiguracje zestawów PC po bardzo atrakcyjnych cenach z *3-letnią GWARANCJĄ.!!!*

Możesz wymienić stary komputer na nowy - przyjmiemy stary komputer w rozliczeniu.

Wymieniamy stare używane monitory, drukarki oraz podzespoły na nowy lub też używany sprzęt po korzystnych cenach.

ZESTAW KOMPUTEROWY:

INTEL PENTIUM II 433 Mhz CELERON A +128C
PŁ.GŁ. PC BX 233-1064 Mhz AGP AT
32 MB DIMM 100 Mhz, HDD 4300 MB 66/ATA
CD-ROM 48x , SOUND PRO 3D 16 BIT P'N'P
OBUDOWA MINI TOWER AT, FDD 1,44 MB
KLAWIATURA zg. z WIN 95', MYSZ
SVGA 8MB AGP

DOPŁATA DO STANDARDU ATX - 200 zł

ROZSZERZENIA ZESTAWU W FORMIE DOPŁAT:

ZAMIANA PROCESORA NA:	
INTEL PENTIUM II 466 MHz CELERON A +128 cache	130
INTEL PENTIUM II 500 Mhz CELERON A +128 cache	400
INTEL PENTIUM II 400 MHz	350
INTEL PENTIUM III 450 Mhz	740
INTEL PENTIUM III 500 Mhz	880
INTEL PENTIUM III 533 Mhz (133 Mhz)	1440
INTEL PENTIUM III 550 Mhz	1520
INTEL PENTIUM III 600 Mhz (133 Mhz)	2240

ROZSZERZENIE PAMIĘCI:	
DO SDRAM 64 MB (DIMM)	180
DO SDRAM 128 MB (DIMM)	600

CD-ROM DOPŁATY:	
LG DVD 4x/32x	150
LG DVD 8x/40x	250
CREATIVE DVD ZESTAW (NAPĘD + KARTA)	650

TWARDE DYSKI - DOPŁATY	
HDD 6800 MB ULTRA DMA	60
HDD 8400 MB ULTRA DMA	120
HDD 13600 MB ULTRA DMA	170
HDD 20400 MB ULTRA DMA	380

KARTY GRAFICZNE I AKCELERATORY:

S3 Trio3D/2x 8MB AGP	170
Creative Riva TNT 16MB AGP OEM	300
Creative Blaster Savage 4 32MB AGP	400
Creative Blaster Riva TNT 32MB 2 Ultra	780
Matrox MILLENNIUM G400 16MB SGRAM AGP	630
Matrox MILLENNIUM G400 32MB SGRAM AGP	860
Matrox MILLENNIUM G400 32MB SG DUAL HEAD	1000
Diamond VIPER V770 32MB AGP OEM	670
CREATIVE G-FORCE 256 ANIHILATOR 32MB AGP	1150
CREATIVE G-FORCE 256 ANIHILAT.32MB DDR PRO	1250
STB STB 3DFX Voodoo3 2000 16MB AGP OEM	550
STB STB 3DFX Voodoo3 3000 16MB AGP OEM	660

Voodoo2 12MB PCI 370

KARTY MUZYCZNE

SOUND BLASTER AWE 128 PCI OEM	120
SOUND BLASTER LIVE OEM	280
SOUND BLASTER LIVE PLATINIUM	1125

TUNERY TV I FM:

Aver AVER CAPTURE TV TELETEXT	360
Aver AVER PHONE TV TELETEXT + PILOT WEW.	420
MACH-TV CAPTURE DK/BG	280
MACH-TV CAPTURE DK/BG TXT + PILOT	315
MACH-TV PHONE DK/BG TXT +RADIO+PILOT	350
LIFE VIEW CAPTURE DK/BG TXT +PILOT	320
LIFE VIEW PHONE DK/BG TCT +RADIO +PILOT	350
Zoltrix TVMAX CAPTURE TV PAL D/K TXT	230

MONITORY

LG 520Si LR NI 15 0,28	700
LG 575N 15 OSD DIGITAL 0,28	770
LG 57M 15 0,28 + GŁ.	850
LG SW775N 17 0,28	1165
LG 77M 17 0,28 + GŁ.	1270
LG 795SC 17 100MHz 0,26	1505
LG 795FT 17 FLATRON 0,24	1905
LG 795FT 17 FLATRON PLUS + kuchenka mikrofalowa	2235
LG 910SC 19	2220
LG 500LC 15 LCD	5410
LG SW216SC 21	4130
Samsung 550s 15	700
Samsung 550b 15	775
Samsung 750s 17	1210
Samsung 750bt 17	1530
Samsung 750p+ 17	1890
Samsung 700 IFT	2470
Samsung 900p+ 19	2525
Samsung 1000P 21	5870

MONITORY CTX - 3 lata gwarancja

17" VL 700 70 kHz , OSD , P&P 0,28	1160
17" MS 700 MULTIMEDIA , OSD P&P, 0,28	1540
17" VL 710TTCO '95 OSD P&P 0,26	1545
17" VL 710ST SHORT TUBEUSB, OSD P&P, 0,26	1925
17" VL 700 SLT SHORT TUBE, OSD. P&P, 0,26	1395
19" VL950THigh Contrast OSD P&P	2225
19" VL 950ST SHORT TUBEUSB, OSD P&P, 0,26	2570
21" 2195 XEOSD P&P MONITOR KOL 0,26	4370
21" EX 1200 High Contrast (poz. 0,22mm) , Hub USB, BNC	4400

MONITORY CTX FUTURA TRINITRON - 3 lata gwarancji

15" PR 500T 0,25 1280x1024	1070
17" PR 700T 0,25 1280x1024	1620
17" PR 711 T 0,25 1600x1200	1815

Hitachi CM 640 ET 17" 0,22	1300
Hitachi CM 650 ET 17" 0,21 SN	1755
Hitachi CM 643 ET 17" 0,21	1925
Hitachi CM 752 ET 19" 0,21	2610
Hitachi CM 753 ET 19" 0,21	3020
Hitachi CM 761 ET 19" 0,21 SN	2920
Hitachi CM 812 ETM 21" 0,21	5295
Hitachi CM 814 ETM 21" 0,21	6880

DRUKARKI

HP DESK JET 610C	440
HP DESK JET 710C	695
HP DESK JET 815C	905
HP DESK JET 880C	1120
HP DESK JET 895	1340
HP DESK JET 970	1655
HP DESK JET 1120C (A3)	1750
HP LASER JET 1100	1905
Panasonic KX-P2130	630
Panasonic KX-6300 LASER	1150
Panasonic KX-P6500 LASER 6str/min	1255

MODERNIZACJE

Wykonujemy usługi w zakresie wymiany poszczególnych podzespołów komputerowych:
-płyt głównych, procesorów, twardych dysków, CD-ROM'ów, kart graficznych, monitorów
Montujemy CD-ROM'y, karty dźwiękowe, pamięci RAM, fax-modemy.

CENY ZAWIERAJĄ 22% PODATKU VAT CENNIK Z DNIA 14.XII.1999

ZESTAWY PODZESPOŁÓW DO MODERNIZACJI:

PROCESOR PII CELERON 433A
+ PŁYTA GŁÓWNA PC BX 233-1064 Mhz (100 Mhz FSB) AT AGP
+ 32 MB RAM 100 Mhz
CENA 1050 zł

PROCESOR PII CELERON 433A
+ PŁYTA GŁÓWNA PC BX 233-1064 Mhz (100 Mhz FSB) ATX AGP
+ 32 MB RAM 100 Mhz
+ OBUDOWA MIDI ATX
CENA1280 zł

PROCESOR PII CELERON 433A
+ PŁYTA GŁÓWNA PC BX 233-1064 Mhz (100 Mhz FSB) ATX AGP + ATA 66
+ 32 MB RAM 100 Mhz
+ OBUDOWA MIDI ATX
CENA 1630 zł

!!! Przyjmujemy w rozliczeniu używane podzespoły !!!.

MOŻESZ UNOWOCZEŚNIĆ SWÓJ KOMPUTER NA RATY

POSIADAMY RÓWNIEŻ W SPRZEDAŻY TANIE UŻYWANE ZESTAWY I PODZESPOŁY KOMPUTEROWE

Wszystkie nazwy marek i produktów wymienione w niniejszym materiale są zastrzeżonymi znakami towarowymi ich właścicieli i zostały użyte tylko w celach informacyjnych.

!!! PROWADZIMY NAPRAWY USZKODZONYCH MONITORÓW !!!

NAGRYWARKI CD

CD-REC HP 8100i CD -RW 4/2/24	1015
CD-REC HP 9111i 4/2/24 CDRW IDE	1315
CD-REC SAMSUNG CDRW 6/4/24 IDE	1025
CD-REC YAMAHA CDRW 4/4/16 IDE	1020

SKANERY

LG SCANWORKS SW66	475
Mustek MUSTEK SCANEXPRESS 1200P	335
Mustek MUSTEK SCANEXPRES 6000SP	505
Mustek MUSTEK SCANEXPRES 12000SP	675
Plustek PLUSTEK OPTICPRO A3	1050
HP SCANER C7167A SCAN JET 3200C	520
HP SCANER C7177A SCAN JET 4200C	965
HP SCANER C7 197 SCAN JET 5200C	1270

GŁOŚNIKI CREATIVE PCWORKS CSW 100 SUB-WOOFER	230
GŁOŚNIKI CREATIVE SOUNDWORKS CSW 200 23W	495
GŁOŚNIKI CREATIVE PCWORKS 4PTSURROUND OEM	390
GŁOŚNIKI CREATIVE CSW 350 SUB-WOOFER 68W	630
GŁOŚNIKI CREATIVE FPS 1000 + SB LIVE	630
GŁOŚNIKI CREATIVE FPS 2000 DIGITAL	1035
GŁOŚNIKI CREATIVE DESKTOP THEATRE	1355

FAX MODEMY

Zoltrix ZOLTRIX 56000 Voice SP PCI Rockwell HCF	170
Zoltrix ZOLTRIX 56000 Voice SP Zewnętrzny Rockwell	330
Zoltrix ZOLTRIX 5600 Voice PCMCIA	315
USRobotics USR SPORTSTER 5600 ZEW MESSAGE PLUS	645

!!! UŻYWANE NOTEBOOKI 486 i PENTIUM - ATRAKCYJNE CENY !!!

!!! MOŻLIWOŚĆ DOSTAWY DO KLIENTA !!!
!!! NA TERENIE CAŁEGO KRAJU !!!

!!! Sprzedajemy wysyłkowo podzespoły komputerowe !!!

!!! Sprzedajemy na RATY !!!
!!! Prawie na całą Polskę !!!

Rozwiązania konkursów

Konkurs Topware

Marcin Jasiński, Warszawa; Ryszard Milarski, Warszawa; Krzysztof Kwiatkowski, Bolesławiec Śl.; Łukasz Janeczek, Wieliczka; Tomasz Duda, Łódź; Małgorzata Wierzchoń; Robert Tomaszewski, Kielce; Przemek Bednarski, Ostrowiec Śl.; Kamil Krzak, Biała Podlaska.

Konkurs Tornado

Maciej Konarzewski, Gdynia; Konrad Surdykowski, Wrocław; Emil Zagożdżon, Dęblin; Paweł Schraube, Poznań.

tips & tricks

EUROPEAN AIR WAR

Aby natychmiast dotrzeć do wyznaczonego celu, włącz autopilota i wciśnij [Alt] + N.

SEVEN KINGDOMS 2

Cheaty włączasz wpisując: !!##%%&&
Po rozpoczęciu nowej misji wpis trzeba ponowić. Teraz możesz wcisnąć:
CTRL+M – cała mapa; CTRL+T – pełna znajomość technologii; CTRL+U – śmiertelny/nieśmiertelny; CTRL+A – informacje debuggera; CTRL+D – informacja o SI wroga; CTRL+\ – dodaje 1000 prowiantu; ALT+CTRL+C – zabiera 1000 prowiantu; CTRL+C – dodaje 1000 skarbu; ALT+CTRL+X – zabiera 1000 skarbu;

CTRL+Z – szybkie budowanie; CTRL+; – dodaje 10 ludności w wybranym mieście; ALT+CTRL+E – odejmuje 10 reputacji; ALT+CTRL+R – dodaje 10 reputacji; ALT+CTRL+K – naprawia o 20 jednostek wybrany budynek; ALT+CTRL+J – psuje o 20 jednostek wybrany budynek.

COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY

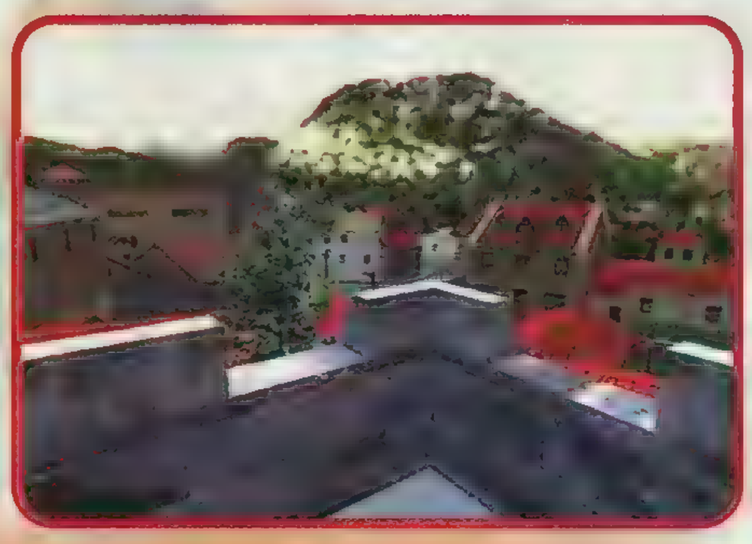
Jeśli nie działają kody z SS'67, spróbuj wpisać „GONZOOPERA". Kombinacje klawiszy jak przedtem.

FROGGER 3D

Wciśnij ESC, aby pauzować grę, i wpisz:
NO MORE ROAD SPLATS – nieskończone życia; SHOW ME MORE ZONES PLEASE – dostęp do wszystkich stref; WAY TOO HARD FOR THE LIKES OF ME – dostęp do wszystkich etapów; TIME FLIES WHEN YOURE HAVING TROUBLE – nieskończony czas.

GABRIEL KNIGHT 3

W księgarni z książką o Świętym Gralu spójrz na okno przy drzwiach – zobaczysz Jane Jensen, twórczynię serii przygód Gabriela.



FALCON 4.0

Wpisz „revenge" podczas gry – odnawia zapasy amunicji.

JEFF GORDON XS RACING

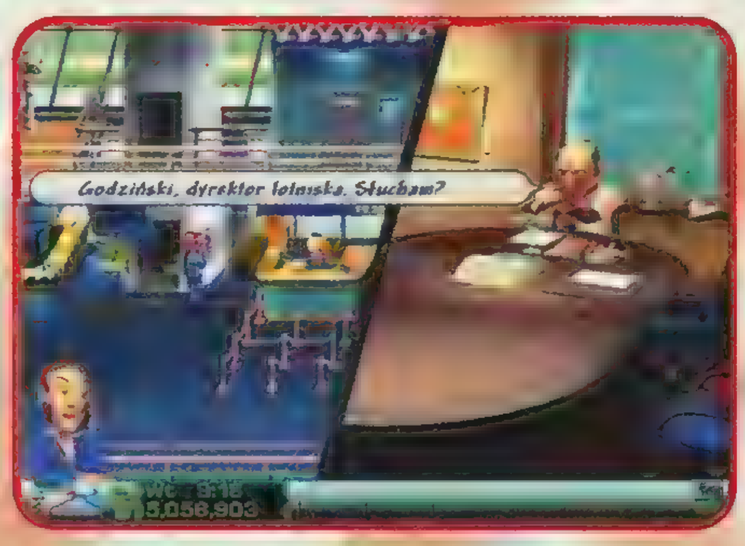
Aby jeździć nowymi samochodami, wpisz w menu głównym „icancheat" i wciśnij ENTER. Z głośników powinieneś usłyszeć głos. Teraz na ekranie wyboru samochodów wpisz „wildone", jeśli chcesz mieć dostęp do samochodu Wrath, lub „widebodyopen", jeśli pragniesz wozu X-Wave. Wpis potwierdź ENTER. Teraz znów głos i masz już dostęp do pojazdu.

QUAKE 3: ARENA

Kody wpisujesz w konsoli (klawisz „~"):
Unlock All Levels at Skill 1; /iamacheater – odblokowanie etapów (poz. trudności 1); /iamamonkey – odblokowanie etapów (poz. trudności 100); /god – nieśmiertelność; /give all – daje wszystkie rodzaje broni; /give – daje wybrany przedmiot: health / armor / ammo / personal teleporter / quad damage.

AIRLINE TYCOON

Kody:
atmissall – wszystkie misje; donaldtrump – dodatkowa kasa; expander – większe lotnisko; mentat – pomocnicy; nodebts – kasacja zadłużenia; showall – widać wszystkie loty; winning – misja zakończona sukcesem; missioncrowd – ruch na lotnisku; runningman – ludzie stają się szybsi.



GRAND THEFT AUTO 2

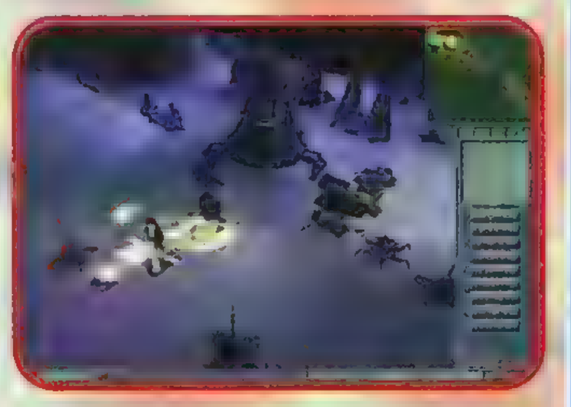
Jako swoje imię wpisz:
yakuzadeath – nieśmiertelność; rsjabber – jw.; livelong – jw., ale możesz zostać aresztowany;

NEW S SERVICE: 00-800 Warszawa 66

blastboy – wszystkie rodzaje broni; navarone – jw.; godofgta – jw. + amunicja; losefeds – bez policji; elvis is here – jw.; desires – jesteś baaardzo poszukiwany; highfive – pięciokrotny mnożnik; bigscore – 10 milionów punktów; beefcake – zwiększona brutalność (jestem pakerem!); gorefest – więcej krwi i flaków; iamasucker – wszystkie etapy, rodzaje broni i nieśmiertelność; coolboy – więcej pieniędzy; muchcash – 500 000 dolarów na konto; bemeall – wszystkie miasta; ukgamer – jw.; meatman – atak chomika; itsallup – wybór etapu; no frills – debugowanie; eatsoup – promocja: darmowe zakupy; wuggles – wyświetla współrzędne; tumyfrog – etapy bonusowe;
cutie1 – 99 żyć; buckfast – zamieszki; hunsrus – niewidzialny; arsestar – po Twoim aresztowaniu broń nie ginie; voltfest – nieskończona broń elektryczna; flameon – nieskończony miotacz; lasvegas – Elvis żyje; nekkid – plaża nudystów; danisgod – 200 tys. dolarów; iamdavej – 9 milionów dolarów; Jeśli kody nie działają, spróbuj najpierw wpisać się jako GOURANGA.

EARTH 2150

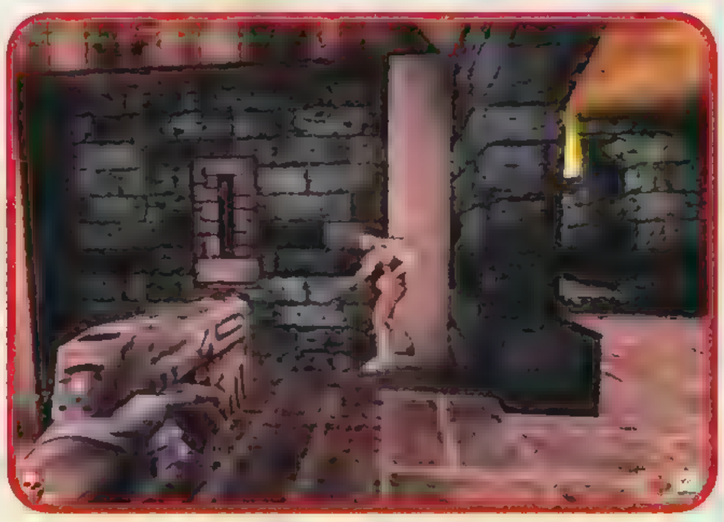
Wciśnij ENTER i wpisz „I_wanna_cheat". Teraz wciśnij SHIFT, 0 (uwaga: 0 z klawiatury numerycznej!!!) i ENTER naraz. Znów wciśnij ENTER, wpisz kod i potwierdź ENTER–em.



x–mas_pack – pełna reperacja szkód + amunicja; fireworks – miny; einstein 1 – szybka eksploracja; einstein 0 – wyłącza powyższe; help_me_please!!! 1 – szybka eksploracja, ale tylko dla gracza; help_me_please!!! 0 – wyłącza powyższe; the_hammer_of_thor – zabija wrogów w zasięgu ośmiu pól; massacre – zabija wszystko w zasięgu ośmiu pól; see_you_next_life – niszczy wybraną jednostkę; hasta_la_vista_enemigos – co oczy zobaczą, tego zaraz nie będzie; bad_time_bad_place – uszkadza wszystko w pobliżu; eagle_eye – teraz wszystko widać; let_be_darkness – mgła; no_one_hides – pokaż wszystkie jednostki; no_more_secrets – pełna mapa; armageddon – atak meteorytów.

UNREAL TOURNAMENT

Wciśnij „~" by wywołać konsolę i wpisz:
iamtheone – włącza cheaty; god – nieśmiertelność; loaded – pełne uzbrojenie; allammo – pełna amunicja; ghost – spacerkiem przez ściany; fly – latanie; walk – chodzenie; killall – śmierć wrogom typu; playersonly – czas zatrzymany, ponowne wpisanie „odmraża"; behindview 1 – widok TPP; behindview 0 – widok normalny; open – skok do mapy ; summon – zdobywasz przedmiot: WarHeadLauncher, Enforcer, DoubleEnforcer, Minigun2, PulseGun, ShockRifle, SniperRifle, UT_BioRifle, UT_Eightball, UT_FlackCannon, Chainsaw.



tips & tricks

Przygotował:
Banzai

hurtownia
OPROGRAMOWANIA
ARDsoft
Poszukujemy odbiorców:
hurtownie, sklepy, księgarnie
wysokie
RABATY!
OPTIMUS
IPS COMPUTER GROUP
CD PROJEKT
LEM LICOMP•EMPiK•MULTIMEDIA
MARKSOFT
EXE
ALBION
MIRAGE
TopWare INTERACTIVE
WA PRO
LK AVALON
InsERT
CDP MULTIMEDIA
Young Digital Poland
ZiP Soft
02-457 Warszawa, ul. Łopuszańska 117/123
e-mail: ardsoft@onet.pl, ardsoft@medianet.pl
tel./fax 022 863 79 56, tel. 022 863 22 59, tel. 0 602 63 54 74

Niektórzy uważają, że Pokemon jest prymitywny i dziecinny. Owszem, zasady są proste, gdyż gra skierowana jest do młodych graczy, ale mimo tego w tej karciance jest sporo do myślenia. Proste zasady nie oznaczają wcale, że sama gra jest trywialna – wystarczy popatrzeć, jakie zagrywki stosują zawansowani gracze. Jednak to, co jest najtrudniejsze i wymaga najwięcej myślenia, to budowa talii.

Trzeba pamiętać, że każda talia musi się składać dokładnie z sześćdziesięciu kart. Oznacza to, że jeśli chcemy coś do niej dołożyć, to musimy jednocześnie coś z niej wyjąć. Oj, nie są to proste decyzje. Wprawdzie dodane karty mogą znacznie wzmocnić talię na jednym froncie, ale te, które wyjmiemy, osłabią ją na innym. Można świadomie uczynić talię słabą z jednej strony, ale za to mocną z innej, zwłaszcza jeżeli wiemy, z jakimi przeciwnikami będziemy grać. Cała sztuka polega jednak na tym, by odpowiednio zbalansować talię – tak, by miała ona szansę niezależnie od tego, z jakim przeciwnikiem będziemy mieć do czynienia.

MAŁO NAS, MAŁO NAS...

Najtrudniej składać talię na początku, kiedy jeszcze nie mamy zbyt wielu kart. Wtedy nie bardzo jest pole do manewru, gdyż dopiero posiadane karty będą wyznaczać, jaką talię zbudujemy. Najlepiej zacząć od gotowego „theme decku", nieznacznie go tylko modyfikując. To pozwoli zapoznać się z zasadami budowy talii i ocenić, jakie dane taktyki mają słabości, a jakie mocne strony, co się opłaca, a co nie.

Jak wiecie, wszystkie talie tematyczne są dwukolorowe. Ma to swoje wady i zalety. Z jednej strony dwa kolory dają dość duże zróżnicowanie pokemonów, a pamiętajmy, że jeśli przeciwnik ma odporność na jeden z naszych kolorów, to pewnie nie na drugi. Podobnie, jeśli mamy słabość wobec jakiegoś koloru, zawsze możemy wystawić pokemona innego koloru, który nie będzie tak bardzo narażony na ataki. Największą wadą talii dwukolorowej jest fakt, że może się zdarzyć sytuacja, kiedy to na ręku mamy pokemony jednego koloru, podczas gdy brak nam energii odpowiedniego koloru. Aby jakoś temu zaradzić, do talii dwukolorowej powinniśmy włożyć nieco więcej kart energii oraz kilka takich, które pozwalają na dociągnięcie dodatkowych kart (oprócz standardowych kart Bill i Profesor Oak, które

Jeden z ciekawszych pokemonów, należący do typu bezkolorowego. Dowcip polega na tym, że żaden z pokemonów nie posiada odporności na ataki bezkolorowe.

przydają się niemal w każdej talii, godne uwagi są Computer Search, Energy Retrieval i – pozwalający wpłynąć na to, co pociągniemy w następnych kolejkach – Pokedex).

PROSTE JAK 1, 2, 3, 4, 5...!

W miarę zdobywania kolejnych kart stajemy się coraz bardziej zaawansowanymi graczami. Mamy już do wyboru dużo kart, więc zmienią się nieco zasady doboru talii. Duża ilość kart pozwala na swobodę doboru, a te, których brakuje do naszego wymarzonego decku, zawsze można przecież wymienić z innymi graczami. Poniżej przedstawiam sposób na składanie talii.

1. TEMAT

Jeżeli chcemy, by nasza talia dobrze zadziałała, musimy sobie wybrać jakiś temat. Może to być np. pomysł, żeby nasza talia opierała się na pokemonach, które trują przeciwnika, podczas gdy za pomocą trainerów próbujemy utrzymać się jak najdłużej przy życiu, czekając cierpliwie, aż nasza trucizna zadziała...

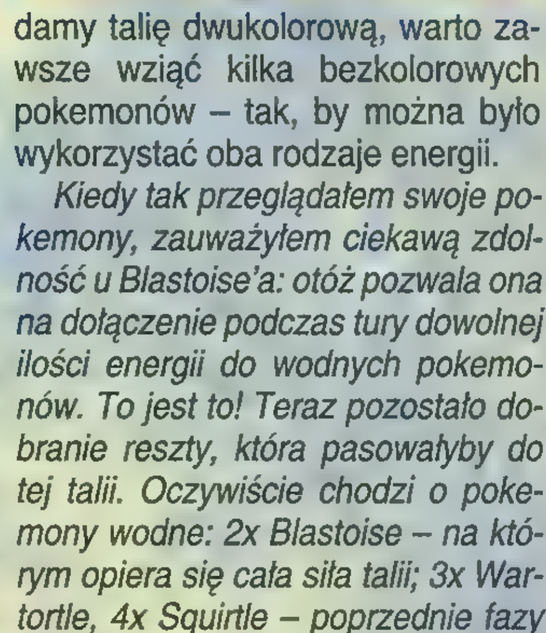
Jest to karta rzadko występująca, ale za to posiadająca potężną siłę. Nic dziwnego, to w końcu pokemon o sile smoka.

Innym pomysłem może być talia, która ma jak najszybciej wystawić duże pokemony i zasypać przeciwnika atakami, zanim ten zdąży cokolwiek zrobić. Pójdźmy zatem tym tropem i spróbujmy zbudować taką właśnie talię – jeżeli uda nam się to zrobić zgodnie z tematem przewodnim, powinna działać całkiem nieźle.

2. POKEMONY

Kiedy mamy już pomysł na talię, pora przyjrzeć się pokemonom, które posiadamy w kolekcji, i sprawdzić, które z nich najlepiej pasowałyby do naszego pomysłu na talię. Jeżeli dokonamy teraz złego wyboru i pokemony nie będą pasować do tematu, to można zapomnieć o dobrej talii... Jeżeli składamy talię dwukolorową, warto zawsze wziąć kilka bezkolorowych pokemonów – tak, by można było wykorzystać oba rodzaje energii.

Energia daje pokemonom siłę do walki. Energia niebieska jest potrzebna osobnikom wodnym.



Kiedy tak przeglądałem swoje pokemony, zauważyłem ciekawą zdolność u Blastoise'a: otóż pozwala ona na dołączenie podczas tury dowolnej ilości energii do wodnych pokemonów. To jest to! Teraz pozostało dobranie reszty, która pasowałyby do tej talii. Oczywiście chodzi o pokemony wodne: 2x Blastoise – na którym opiera się cała siła talii; 3x Wartortle, 4x Squirtle – poprzednie fazy ewolucji są niezbędne, by wyewoluować naszego bohatera i by nasza talia mogła w ogóle zacząć działać. 4x Gyrados – dość mocny, pasujący znakomicie do tej talii, wprawdzie to karta rzadka, ale mam ich akurat cztery. 4x Magikarp – pierwotna forma Gyradosa, wprawdzie niezbyt mocny, ale bez niego ani rusz. Jako że początkowe formy pokemonów, które już wybraliśmy, nie są zbyt mocne, przyda nam się coś, co byłoby dobre na początek, zanim wyewoluujemy naszych pupilków. Dobrym pomysłem wydaje się włożenie 4x Rattata – pokemona bezkolorowego, który za jedną energię potrafi uderzyć za 20 punktów zniszczenia. Dodatkową jego zaletą jest fakt, że żaden pokemon nie ma odporności na bezkolorowe ataki.

Jak na razie jest nieźle – mamy 21 pokemonów. Całkiem nieźle. Teraz zastanówmy się, jakie trainery byłyby przydatne.

3. TRAINERY

Aby nasza talia zadziałała, trzeba dołożyć do niej odpowiednią ilość trainerów. Cały czas musimy mieć na uwadze pomysł na talię – jeśli trainery nie będą do niego pasować, próżne

POKÉMON
BUDOWANIE TALII

I znów na łamach Manga Roomu gości Pokemon. Dziś zapoznamy się z zasadami budowania talii, które – mimo tego, co twierdzą niektórzy – nie są wcale takie proste... Artykuł ten przeznaczony jest raczej dla osób już grających w tę sympatyczną karciankę

Trainery są co najmniej tak ważne jak pokemony. Dzięki nim nasze atuty działają bardziej wydajnie.

Blastoise - to ciekawy osobnik, pozwalający podczas tury na dołączenie dowolnej ilości energii do wodnych pokemonów. Na tej karcie opiera się cała talia.

nasze nadzieje na udaną grę. Trainery są co najmniej tak samo ważne, jak pokemony – potrafią one zrobić różne „czary", by nasze atuty działały lepiej, niż można by się było po nich spodziewać.

Cały pomysł naszego decku polega na tym, żeby jak najszybciej wystawić Blastoise, by można było używać jego mocy dodawania dużej ilości energii. Aby mieć pewność, że znajdziemy go w odpowiednim momencie, przyda się 4x Computer Search, zawsze będzie można go poszukać w talii. Aby czym prędzej go zagrać, przyda się też 2x Pokemon Breeder – będziemy mogli pominąć jedną fazę ewolucji, dzięki czemu pokemony zadziałają znacznie szybciej.

Jako że nasze pokemony potrzebują dużo energii, nasza ręka szybko by się opróżniła. Nie można do tego dopuścić, dlatego do tali włożymy 4x Bill i 3x Profesor Oak. Mogłoby się wydawać, że trzech Profesorów zbyt szybko wyczerpie talię, ale nie ma się co obawiać – przecież mamy szybko zadawać duże zniszczenia – czyli zanim skończą się karty w talii, przeciwnik powinien być już dawno pokonany.

Potrzebne jest jeszcze coś, co pozwoli naszym pokemonom utrzymać się dłużej przy życiu – żeby ta cała energia, którą w nie wpompowaliśmy, nie poszła na marne. 3x Potion i 2x Super Potion w talii powinny utrzymać aktywnego pokemona w dobrej formie. 3x Switch z kolei pozwoli go wymienić na innego, kiedy chłopak będzie już u kresu sił.

Jako że nasza talia potrzebuje sporo energii, dobrym pomysłem jest dołożenie 2x Energy Retrieval.

Dlaczego tylko dwóch, zapytacie? Ano dlatego, że karta ta jest mało przydatna na początku gry, kiedy nie ma jeszcze skąd przywrócić energii – dlatego nie chcielibyśmy wyciągnąć na początku gry zbyt wielu kopii tej karty.

W sumie kończymy z 23 trainerami – niby dużo, bo nie zostanie zbyt wiele miejsca na energię, ale dzięki temu, że szybko będziemy dociągać karty, nie jest to duży problem.

4. ENERGIA

Jest niezwykle ważna – napędza ona pokemony, dając im siłę do walki. W jednokolorowym decku nie ma z nią zbytnich kłopotów i wystarczy jej około 20 sztuk – w talii wielokolorowej warto jest włożyć nieco więcej energii (24–25). Zasadniczo, powinno się wziąć pół na pół energii odpowiadających naszym pokemonom, chyba że na jedną z nich jest większe zapotrzebowanie (np. ogniste pokemony często diskardują energię podczas ataku), wtedy proporcja energii powinna się układać mniej więcej w stosunku 10:14.

W naszym przypadku mamy talię jednokolorową, nie ma więc problemu z doborem energii. Wiadomo – będzie to energia wodna. Pytanie tylko, ile należy jej wziąć. Zapotrzebowanie jest duże, więc teoretycznie należałoby włożyć jej sporo – więcej niż 20... Nie jest to jednak konieczne, gdyż szybko dociągając karty zawsze powinniśmy mieć jakąś energię na ręku, poza tym Energy Retrieval powoduje, że talia zachowuje się tak, jakby było w niej o 4 energie więcej.

5. OSTATNIE SPOJRZENIE

Teraz, kiedy mamy już mniej więcej wybrane, co należałoby włożyć do talii, dokonujemy finalnych zmian. Przede wszystkim musimy doprowadzić do tego, aby talia liczyła dokładnie 60 kart. Przed nami najtrudniejszy etap – wybór kart, które należy wyrzucić... Cały czas należy pamiętać o wybranym temacie i odrzucić te karty, które najmniej do niego pasują... Kiedy już zbudujemy 60–kartową talię, możemy wreszcie ruszyć do gry.

21 pokemonów, 23 trainery i 20 kart energii to jednak odrobinę więcej niż przepisowe 60 kart... Koniecznie trzeba coś wyrzucić. Po krótkim namyśle dochodzę do wniosku, że 20 kart energii to w naszym przypadku akurat w sam raz. 23 trainery, z których każdy jest ważny, lepiej niech też zostanie. Trzeba zatem zrezygnować z kilku pokemonów.

Po pierwsze – nasza talia szybko się przewija, więc na brak pokemonów typu Basic nie powinniśmy narzekać. Po drugie – dzięki Pokemon Breeder nie potrzeba aż tylu kopii Wartortle. Gyrados również wystarczy w 3 kopiach. Coś jeszcze trzeba wyrzucić... Wszystko wydaje się być potrzebne, ale Rattata najmniej – więc wyjmiemy 2 jego kopie.

W sumie talia składa się z 17 pokemonów, 23 trainerów i 20 energii – idealna sześćdziesiątka.

Kompletną listę kart możecie zobaczyć obok.

To jednak nie koniec. Teraz nadeszła pora, by przetestować talię w praktyce. Zawsze może się okazać, że założenia i wybory nie były do końca słuszne i że można jeszcze dokonać poprawek, które uczynią talię jeszcze lepszą, ale to już temat na zupełnie inny artykuł...

Miłej gry życzy

Badjoy

Przykładowy deck „Oberwanie Chmury"

Pokemony (17)
4x **Magikarp** (wodny)
3x **Gyrados** (wodny)
4x **Squirtle** (wodny)
2x **Wartortle** (wodny)
2x **Blastoise** (wodny)
2x **Rattata** (bezkolorowy)

Energia (20)
20x **Water Energy**

Trainery (23)
4x **Computer Search**
4x **Bill**
2x **Pokemon Breeder**
3x **Professor Oak**
3x **Potion**
3x **Switch**
2x **Super Potion**
2x **Energy Retrieval**

Co każdy Pokemon Trainer wiedzieć powinien...

1. Talia musi liczyć dokładnie 60 kart.
2. Już po paru kolejkach zauważysz, że brakuje Ci w ręku kart. Do każdej tali powinieneś włożyć co najmniej 3 karty Bill.
3. Z tego samego powodu 2x Profesor Oak jest nieodzowny. Uważaj, gdy dobierasz dodatkowe karty z talii – pamiętaj, że kiedy nie będziesz mógł dociągnąć karty na początku swojej tury, to przegrałeś.
4. Stosunek pokemony/energia/trainery powinien wyglądać mniej więcej tak: 20:20:20, albo – w przypadku talii dwukolorowej – 22:22:16.
5. Piramida pokemonów. Jeżeli używasz kart ewolucji, to powinieneś układać je w piramidę: 4 podstawowe, 3 w pierwszym stadium ewolucji i 2 lub 1 w drugim.
6. Energy Removale są znakomite do spowalniania decków przeciwnika. Zastanów się, czy nie przydadzą się do Twojej talii.
7. Potion x4 przyda się w każdej talii.
8. Nie wkładaj zbyt wielu kart, które pozbawiają Cię energii (Super Potion, Super Energy Removal). Powinny wystarczyć po dwie takie karty – oczywiście zakładając, że masz po 4 ich słabsze odpowiedniki.
9. Jeżeli dorzucasz karty pozwalające Ci dociągać energię (np. Energy Retrieval), to za każdą dołożoną taką kartę możesz wyrzucić z talii dwie energie. Karty tego typu są przydatne, zwłaszcza gdy grasz talią dwukolorową.

Jeżeli któraś z powyższych zasad kłóci się z Twoim pomysłem na talię, nie zwracaj na nią uwagi.

Oto co, między innymi, ciekawego znajdziecie w lutowym NSS:

Kontynuacja opowieści o wizycie Lary Croft w Warszawie. Pegaz obiecał, że odsłoni przed Wami najbardziej pikantne i gorące szczegóły zarówno samej wizyty, jak i Lary Weller - trzymamy go za słowo!

Fotoplastyczna przepychanka na kolumnach, czyli nasz nowy zespół redakcyjny odsłania swoją twarz! Odpowiemy Wam na intymne pytania z życia redaktorów NSS, wspomnimy o ich marzeniach, planach na życie i ulubionych grach. Tym razem na pewno się uda!

Przygotujemy dla Was Mosiężne Imadła do, między innymi, takich ciekawych gier, jak SPEC OPS 2, FLIGHT UNLIMITED 3, ATLANTIS 2 i EARTH 2150.

Czekać będzie na Was szereg sympatycznych konkursów, w których oprócz gier można wygrać także całkiem pokaźne gadżety.

Kilkadziesiąt recenzji świeżego softu, który wyjdzie pod koniec 1999 roku i powinien wywrócić komputerowy świat do góry nogami, w tym recenzja kultowej gry PLANESCAPE: TORMENT, mającej być godnym następcą BALDUR'S GATE.

Poza tym comiesięczny bieg przez płotki, w wyniku którego dział KILL'EM ZONE nabierze nowego, odlotowego kształtu, recenzje gier FPP staną się bardziej zrozumiałe dla przeciętnego „fraggera", a okrzyk „Gospodin Pamiłuj!" stanie się mottem niejednego nuworysza, który ośmielił się wejść na arenę walki!

Dział HARDWARE w końcu doczeka się powrotu recenzji produktów multimedialnych, o które wielu z Was prosi w elektronicznych listach.

O plakatach, Cyber Space, stałych działach, czytaniu od lewej do prawej, Backstage, Moich Bojach, The Warsaw Post, Felietonie i nowej formie MANGA ROOM-u nie wspomnę, gdyż to wydaje się oczywiste!

Do przeczytania za miesiąc, w numerze lutowym!

WYSYŁKA GRATIS

- Płatność przy odbiorze przesyłki
- Termin realizacji: 2 - 5 dni
- Programy wysyłamy w solidnych, kartonowych pudełkach
- Do każdej przesyłki dołączamy aktualny katalog

CZYNNE 7 DNI W TYGODNIU od 9 do 18

Zadzwoń, prześlemy bezpłatny katalog lub złóż zamówienie przez internet, a będziesz tą drogą otrzymywał regularnie naszą aktualną ofertę.

SUPERPROMOCJA
TYLKO W STYCZNIU

Zamawiając programy za minimum:

99 zł - dostaniesz prezent niespodziankę

155 zł - dostaniesz **ZA DARMO** program **PRAWO JAZDY (o wartości 49 zł)**

SKLEP WYSYŁKOWY

TOMSOFT

ROK ZAŁOŻENIA: 1991

ul. Krzywa 4, 05-077 Wesoła 4
tel. (22) 773 19 82, tel. (60) 128 23 63, fax: (22) 773 36 14
e-mail: tomsoft@tomsoft.com.pl

POLECAMY

ORYGINALNY PLAKAT GRATIS

POLECAMY

NAJLEPSZY POLSKI MANAGER PIŁKARSKI

ZEGAREK GRATIS

W naszej ofercie ponadto:

Aliens vs Predator	99	Hokus Pokus Różowa Pantera pl	69
Armored Fist 3	tel	Jincubation pl	49
Atlantis PL	39	Kingpin	159
Baldur's Gate pl	159	Need for Speed 3	69
Blood 2	69	Need for Speed 4	155
Caesar III	99	NHL 2000	99
Championship Manager 3 (z liga polska)	99	Red Baron 3D	99
Colin McRae Rally	99	Simcity 3000	99
Diablo	69	Starcraft	99
Diablo 2 pl	tel	Steel Panthers 3	69
Discworld Noir	99	Total Anihilation	59
F 22 Lighting 3	149	Total Annihilation Kingdoms	99
Final Fantasy VII	109	Tzar pl	69
Flight Unlimited 3	145	Unreal	69
Flojd pl	69	Urban Chaos	165
GTA 2	159		

PC POWERPAD PRO

105 zł

PC AVENGER

135 zł

99 zł

PC TWIN TURBO

379 zł

Po raz pierwszy w tej cenie z opcją wstrząsową!

1 rok gwarancji

Niektóre z prezentowanych gier dopiero ukażą się na polskim rynku. Składając zamówienie wcześniej - masz pewność, że otrzymasz je równo z oficjalną premierą.

Już w sprzedaży
nowa, oryginalna
gra strategiczna

Kroniki Czarnego Księżyca

niska cena
69
złotych

Weź udział i poprowadź tysięczne armie w wielkiej wojnie pomiędzy Imperium Lhynn a legionami Czarnego Księżyca.

2CD

Kroniki Czarnego Księżyca pochłoną każdego wielbiciela wielkich wojen i epickich bitew. Wielki fantastyczny świat, w którym siły Dobra zwierają się w śmiertelnej walce z siłami Zła. Stań na czele jednej z ośmiu frakcji, po stronie Lhynn albo po stronie mrocznych legionów Czarnego Księżyca. Broń Imperium lub wciel się w uosobienia zła i pokieruj żądnymi krwi zastępami niszcząc cesarstwo.

W Kronikach będziesz mógł rozgrywać gigantyczne bitwy z udziałem kilku tysięcy jednostek na raz! Każda jednostka jest pięknie animowana, od zwykłych zaciężnych piechurów, poprzez kawalerię, aż po olbrzymie, potężne jednostki, takie jak smoki, giganci, czy wielkie żółwie bojowe. W sumie w grze spotkasz ponad sto różnych jednostek bojowych, w tym także magów i kapłanów, oraz najważniejsze jednostki: bohaterów, obdarzonych specjalnymi umiejętnościami i wielką siłą. Jak na grę osadzoną w świecie fantasy przystało, każda jednostka ma własne punkty doświadczenia i w miarę zwycięstw osiąga jego coraz wyższy poziom. Siła wojsk zależy również od rzeźby terenu, łucznicy umieszczeni na wzgórzach lub murach zamku to naprawdę śmiertelna broń, równie groźna jest rozpędzona po równinie, doświadczona kawaleria, która potrafi dosłownie zmieść oddziały przeciwnika.

Kroniki Czarnego Księżyca to obowiązkowa pozycja dla wszystkich wielbicieli strategii zwłaszcza w klimacie fantasy. Jest ona udanym połączeniem strategii z elementami RPG. Gra rozgrywana jest w dwóch trybach. Strategicznym, który jest trybem turowym. Kierujemy w nim całymi armiami na ogromnej mapie cesarstwa. Drugi tryb to tryb taktyczny, który zostaje uaktywniony w przypadku starcia. Widzimy w nim poszczególne jednostki na pięknie oddanym terenie walki.

Kroniki Czarnego Księżyca to:

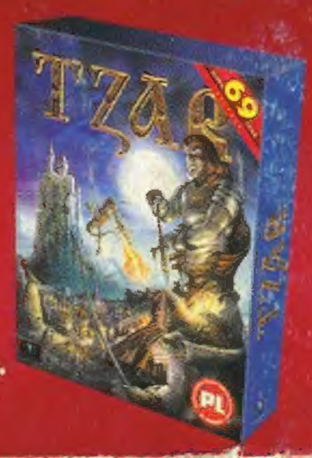
- Wielki konflikt, z wielkimi pięknie przedstawionymi bitwami.
- Osiem rywalizujących ze sobą frakcji, popierających siły dobra (Imperium Lhynn), zła (Legiony Czarnego Księżyca), lub neutralnych gotowych do zawarcia przymierza z którąś z głównych sił.
- Oblężenia zamków, z uwzględnieniem walki na murach, forsowaniem bramy, czy rozbijaniem murów przez maszyny oblężnicze.
- Do 4.000 tysięcy jednostek mogących brać udział w bitwie,.
- Bitwy w miastach i wioskach pełnych cywilów.
- Rozgrywka w czasie rzeczywistym i turowym.
- Ponad 100 rodzajów jednostek, w tym wiele jednostek specjalnych, wszystkie bardzo starannie opracowane i animowane.
- Kilkanaście rodzajów terenów m.in lasy, pola, bagna, miasta, zamki i warownie, przeprawy przez rzeki.
- Piękne efekty świetlne na polu bitwy, błyskawice, słupy ognia.
- Możliwość gry w rozdzielczości od 640 x 480 aż po 1152 x 864.
- Zarządzanie zasobami złota: zaciąganie nowych jednostek, wynajdowanie ulepszonych technologii wojennych i czarów, usprawnianie nowych technik walk wojsk.
- Niesamowita, chóralna muzyka nadająca rozgrywce niepowtarzalny, bitewny klimat.
- Profesjonalna polska wersja językowa przygotowana przez CD Projekt.
- Dwie płyty CD oraz przystępna cena 69 zł!

Copyright © 1999 Cryo Interactive Entertainment.

Wersja polska
i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

GRY Z FIRMY CDPROJEKT WSPANIAŁA ZABAWA, DOBRA CENA

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

Sprzedaż wysyłkowa: Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt: tel.: (0-22) 519 69 19, Wirtualny Świat: (0-22) 519 69 69;
Sklepy firmowe CD Projekt: Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17; Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19; Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18;
Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

W styczniu, doskonała gra strategiczna bezpośrednio nawiązująca do znakomitej serii Warcraft. W całości po polsku. Cena tylko 69 zł.